
HOBBY
Hi tech
FIFA '96. Increíbles versiones para el mejor simulador de fútbol de la historia.
Año I
Número 6
Septiembre 1995
475 Pesetas
• SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ARCADES • JAGUAR • CD ROM • NEC • NEO GEO • CDI • INFOGRAFÍA •
Regalamos
10 Atari Jaguar
8 426239 010047 00006
NAMCO
3
STARBLADE
Ridge Racer
PlayStation hace rugir sus motores
Descubre el apasionante mundo de la nueva consola de Sony
HOBBY PRESS

Editorial

Ahora sólo queda esperar

Sony PlayStation está a punto de salir a la calle. Por fin. Lo que durante meses todos hemos estado esperando con tanta ansiedad, va a verse cumplido a lo largo de estos días. Junto con el reciente lanzamiento de Saturn, el primer ciclo se ha completado (con permiso de Goldstar 3DO, que ha visto retrasado su lanzamiento hasta el mes de Octubre).

Y ahora ¿qué? Nos preguntamos algunos. Ahora, a armarse de paciencia y a esperar a ver cómo se desarrollan los acontecimientos.

La primera buena noticia llega procedente de Sega, quien afirma que en la primera semana se agotó la remesa inicial de Saturn que llegó a España. Nos imaginamos que la cantidad de consolas puestas en la calle no habrá sido como para retirarse, pero, sin duda, nos hace albergar muchas esperanzas en el futuro. Porque, amigo lector, no sé si sabrás que el mundo de las consolas está viviendo una etapa un tanto difícil de la que lo mejor es salir cuanto antes.

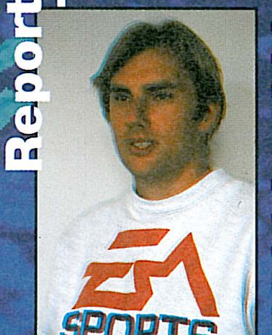
Se necesita una rápida recuperación, un fuerte resurgir. Y en esto tienen mucho que decir los nuevos formatos. Por eso, el relativo éxito de Saturn adquiere una gran importancia al poner de manifiesto que, entre unos y otros, al menos hemos conseguido despertar el interés de miles de usuarios reales y de otros muchos miles que aún están por llegar. Interés que, estamos seguros, el lanzamiento de PlayStation va a confirmar en las próximas semanas.

Pero, como decía al principio, a nosotros lo único que nos queda es esperar. Esperar a que todos os contagiéis del entusiasmo que sentimos por las nuevas consolas, esperar a que poco a poco vayáis conociendo las excelencias de unas máquinas de las que, hasta ahora, apenas habéis visto un puñado de fotos, esperar a que, en definitiva, la Nueva Generación se convierta en lo que todos deseamos: la fuente de diversión más alucinante que se haya conocido en la historia de los videojuegos.



Reportaje

58 FIFA 96



Electronic Arts ha decidido dar un paso de gigante lanzando su FiFa 96 para todos los formatos.

Hitech viajó hasta Canadá para hablar con los responsables de este interesantísimo proyecto.

Reportaje

28 Ace Combat

Namco sigue demostrando que se defiende a las mil maravillas en cualquier género. Esta vez ha apostado fuerte por una modalidad maldita para las consolas: los simuladores de vuelo. Con Ace Combat quedará demostrado que los nuevos soportes están capacitados para todo.

Nuevas Tendencias

88 Jaguar Virtual

El sueño de todo jugador está apunto de hacerse realidad. Atari ya tiene preparado un nuevo sistema de realidad virtual para su consola doméstica. Os contamos las verdaderas posibilidades del VR.

Primera Línea

10 Primera Línea

Nada se escapa a los ojos de Hitech. Los nuevos periféricos, los próximos lanzamientos, los últimos planes de las compañías...y por supuesto, las siempre polémicas opiniones de nuestros redactores que, mes a mes, se juegan el puesto.

Aquí Tokio

18 Aquí Tokio

Dos auténticos bombazos de Sega que nos llegan directamente desde Japón: las primeras imágenes de Sega Rally para Saturn, y la nueva recreativa Indy 500. Todo un lujo.



Hardware

76 Ultra 64

Con cuentagotas, eso sí, pero sigue llegando información de la nueva consola de Nintendo. Esta vez se trata de unas imágenes con las que se explican algunas de las capacidades de la tecnología que irá inmersa en Ultra 64. Términos como "Anti-aliasing", empezarán a sonar con fuerza a partir de ahora.

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Director Adjunto: Juan Carlos García **Coordinación de Redacción:** Manuel del Campo
Colaboradores: Oscar del Moral, Sonia Herranz, José Antonio Gallego, Esther Barral, J.C. Romero (internacional), Javier Santos (autoedición).
Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña), Nicola Di Costanzo (Japón)
Directora Comercial: Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Departamento de Sistemas:** Javier Del Val
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos n 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 75 58
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18 **Distribución:** HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tel: (91) 654 81 99
Transporte: Boyaca Telf.: 747 88 00 **Imprime:** PENTACROM S.L. Miguel Yuste 33. 28037 Madrid. TlF:3047070. Fax: 3042570
Depósito Legal: M-6554-1995

Número 6 Septiembre 1995

nario

Juegos de Cine

80 Juegos de Cine

Dice la canción que todo en la vida es cine. Y en la vida de las consolas, no va ser menos.

Echadle un vistazo a estas páginas y conoceréis los futuros éxitos en videojuego que saldrán de la pantalla grande.

Compañías

36 Psygnosis

Sony y Psygnosis, Psygnosis y Sony. Un duo que dará que hablar durante los próximos meses. En este reportaje encontraréis todos los lanzamientos que se avecinan para finales del 95 y principios del 96 . Por cierto, a cuál mejor.

Recreativas

42 Tekken 2

Namco quiere que este juego se convierta en una saga tan famosa como Street Fighter o Virtua Fighter, así que está a punto de lanzar la segunda parte en versión recreativa.

Recreativas

44 S.F. Alpha

Tras un pequeño descanso, la serie Street Fighter vuelve a la palestra. La primera versión en llegar lleva la coletilla de «Alpha» y sabemos de buena tinta que está causando furor en los salones del país. Por algo será.

Reportaje

46 PlayStation

El mes de Septiembre de 1995 pasará a la historia. PlayStation hace su presentación oficial en España. En Hitech, hemos decidido poneros al día sobre todo lo que hay que saber acerca de este soporte: sus posibilidades, sus periféricos, sus primeros juegos...

Reportaje

30 Clockwork Knight 2

En Japón este personaje ya es una estrella de los videojuegos, y ante tal avalancha de fama, Sega no ha tenido por más que lanzar una segunda parte. Bueno más bien una continuación. En fin, leedlo vosotros mismos

En Vanguardia

67 En Vanguardia

Este mes no hay muchos lanzamientos -todos se preparan para la avalancha de Octubre- pero los que hay son ciertamente representativos. El esperado Super Side Kicks 3 destaca sobre todos los demás, SNK ha vuelto ha demostrar que domina como nadie el espíritu de los juegos arcade.

Reportaje

24 Virtua Fighter

El juego de Sega parece no querer abandonar nuca el papel protagonista. Esta vez se trata de dos nuevas versiones, Virtua Fighter para 32X y el sorprendente Virtua Fighter Remix para Saturn. Y es que cuando un juego rebosa calidad, no hay quien le pare.

Nuevas Tendencias

86 Reboot

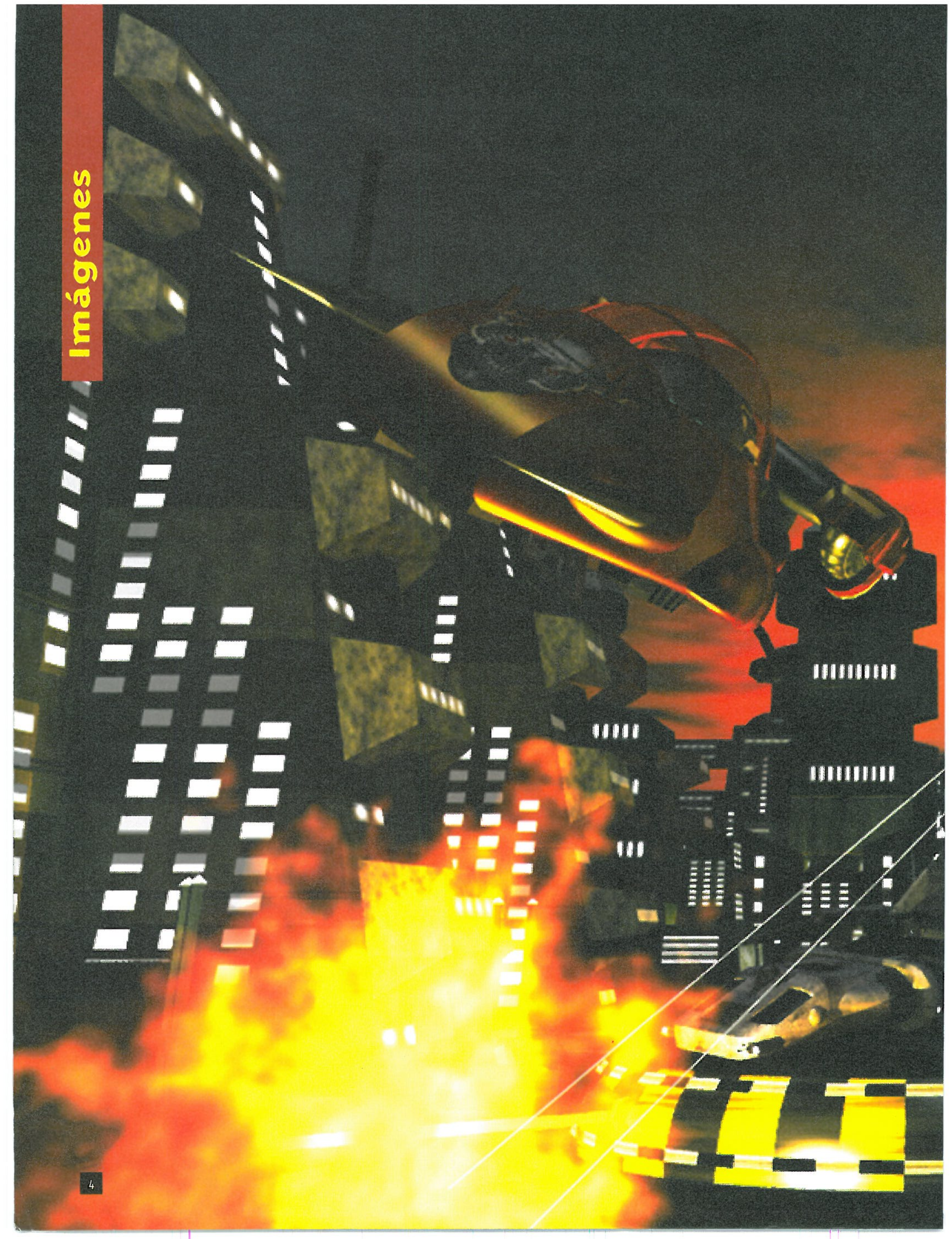
La primera serie de televisión realizada mediante imágenes generadas por ordenador está haciendo furor en medio mundo. Si no tenéis Canal Plus, nosotros nos encargamos de poneros al día sobre este mágico mundo.



Reportaje

32 Krazy Ivan

Dentro de los próximos lanzamientos para PlayStation hemos decidido destacar este título. En primer lugar porque pormete calidad por los cuatro costados. Después porque se trata de un tipo de juego poco común. Y por último, porque con él podrán participar dos jugadores mediante el "link cable" ¿Os parece poco?.



Llegan para marcar la diferencia.

Hasta ahora, a los aficionados a las consolas el nombre de Psygnosis nos venía un poco grande. Sí, nos habíamos encontrado con algún que otro buen cartucho de esta compañía, pero sabíamos que sus trabajos más exquisitos los estaba desarrollando para ese estándar que responde a las siglas P.C. Pero ahora todo va a cambiar. El matrimonio -de conveniencia, suponemos-, que se ha producido entre Psygnosis y Sony va a traer su fruto en forma de bellas y sorprendentes criaturas que corretearán entre los circuitos de esa esperanzadora máquina a la que han bautizado con el nombre de PlayStation. La imagen que os presentamos corresponde al juego G-Police, pero podíamos haber elegido cualquier otra de Rapid Reload, WipeOut, Lemmings 3D, NovaStorm, Destruction Derby o MundoDisco, nombres que, aunque aún os suenen un tanto huecos, no tardarán en llenar vuestros cerebros de sensaciones aún escasamente vividas. ¿Exageramos? Tiempo al tiempo.

Psygnosis Arrasa

REBOOT

Dibujos animados... por ordenador

La animación por ordenador no es nada nuevo. Desde Walt Disney hasta Steven Spielberg, una cantidad interminable de creadores han utilizado esta técnica para tratar de hacer real lo imaginario y despertar así la admiración de un público siempre ávido de emociones fuertes.

Pero Reboot, tiene algo de insólito. Ser la Primera serie para TV que presenta imágenes 100% generadas por ordenador es un galardón que sólo se otorga una vez. Las siguientes ya serán la Segunda, la Tercera...

Pero aquí no acaban su méritos. El éxito ha acompañado a Reboot donde quiera que haya ido: Estados Unidos, Gran Bretaña, Japón, Canadá -no en vano de este país son sus creadores-, y los premios se han ido acumulando detrás de las Silicon Graphics que le han visto crecer.

¿Despertado tu interés? Pues si eres de los que ven Canal Plus a rayas, tendrás que esperar a que Reboot aparezca en forma de un largometraje -también el Primero-, que vendrá acompañado de una cibernética campaña de "merchandising", con videojuego incluido, claro.

Pero eso será allá para navidades, que es cuando se vende todo. Incluso lo bueno.



Primal Rage





Los dinosaurios volverán a traernos de cabeza

Que no. Que no se trata de la segunda parte de Jurassic Park. Ni tampoco de un "remake" de Hace un millón de años. La cosa va ahora de Primal Rage, una recreativa que está causando furor -nunca mejor dicho-, por los reacreativos de todo el planeta y que también quiere apuntarse a esto de la Nueva Generación de Consolas.

PlayStation y Saturn verán en breve cómo Tiranosaurios, Triceratops y otras criaturas deducidas de fósiles aparecidos en California, Mongolia o Cuenca, se arrancan los miembros los unos a los otros con el fin de conseguir su supervivencia. Al menos, de conseguir la supervivencia de Atari Games, pues con la "pasta" que se están gastando en el tema...

Actualidad
EN BREVE

*• **Virgin se independiza en España.** La multinacional americana está a punto de inaugurar la que será su cuarta delegación europa precedida por las oficinas de París, Londres y Hamburgo. La nueva base de operaciones estará localizada en Madrid y será dirigida por Mariele Isidoro, ex directora de marketing de Erbe Software. Mucha suerte para Virgin España.*

*• **Acclaim ya comienza a manejar cifras millonarias** para el lanzamiento de Batman Forever, el videojuego, que si todo sale según lo previsto, estará en la calle el día 7 de septiembre. A la compañía americana ya le han llegado los números de la recaudación de la película de la Warner en su primer fin de semana en los USA: 53.3 millones de dólares, y, aunque el dólar haya bajado, no veáis cómo les ha subido la moral.*
Para que os hagáis una idea de la importancia del lanzamiento, Acclaim planea vender sus cartuchos a cerca de 50.000 tiendas y grandes almacenes de todo el mundo. Y para que nada falle, ha arropado el planteamiento con una buena cantidad de millones de dólares en marketing y publicidad.

*• **Ya está disponible en Japón la tercera entrega de Ridge Racer** versión recreativa. La nueva creación de Namco, que parece inscribirse oficialmente en el mundo de las sagas, se llamará Rave Racer y estará jalonada por un buen montón de nuevos circuitos y más modelos de coches para elegir.*

*• **Regresan los Power Rangers.** Por si no era suficiente con la serie de televisión, los juguetes y los videojuegos, acaban de estrenarse en el cine. De la mano de la 20th Century FOX, los Power Rangers ya están en todos los cines españoles. Así que ya es segura una nueva avalancha de productos licenciados del filme y, por supuesto, nuevos videojuegos. Mega Drive y Game Gear han sido los primeros en apuntarse a la nueva invasión.*

Una buena noticia para los amantes del misterio y la estrategia.

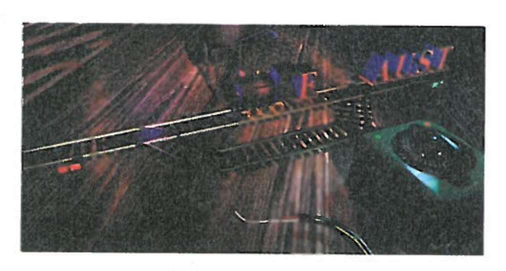
11th Hour, muy pronto en Saturn y PlayStation

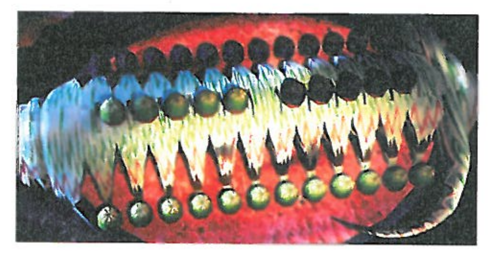
11TH Hour, **uno de los programas más prestigiosos para PC,** continuación del famoso 7th Guest, será lanzado para Saturn y PlayStation. El grupo de programación **Trilobyte**, el mismo que se encargó de producir las versiones para ordenador, ha tomado las riendas en la realización de estas nuevas versiones para las máquinas de Sega y Sony.

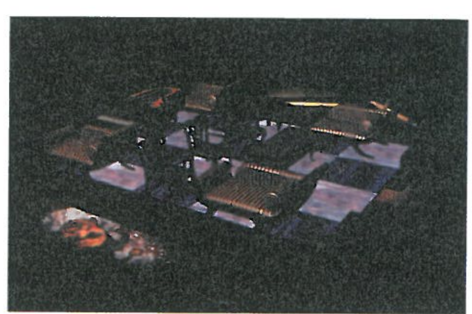
11th Hour **es una aventura interactiva** en la que el jugador debe recorrer una mansión para resolver los diferentes puzzles y enigmas que se presentan en determinados lugares.

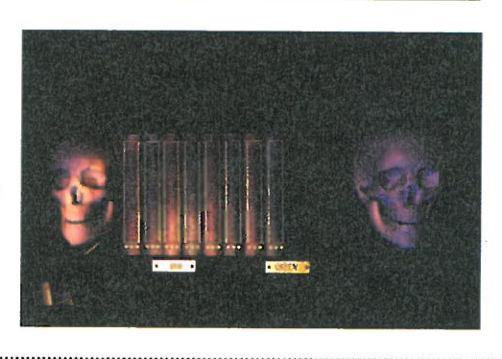
En el juego se combinan **gráficos totalmente renderizados con imágenes de vídeo y todas las melodías y efectos de sonido del juego están digitalizadas,** contribuyendo enormemente a conseguir la atmósfera de misterio que pretenden los programadores.

De momento, **no hay una fecha concreta para el lanzamiento de estas dos versiones,** pero se puede esperar que no aparezca en nuestro país hasta finales del 95 o principios de año próximo.



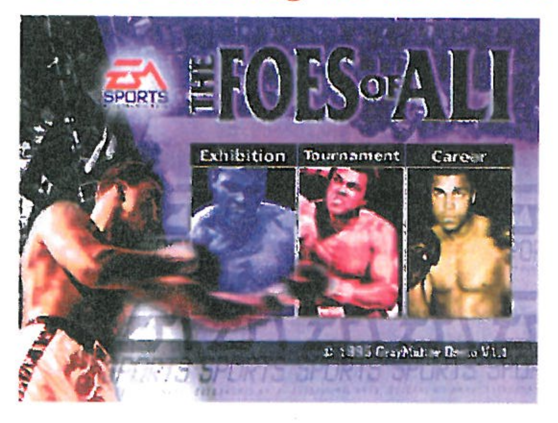






El boxeo golpea en los nuevos formatos.

Muhammad Ali vuelve al ring de la mano de EA



Recurrir al mejor púgil de todos los tiempos para protagonizar un juego de boxeo es siempre un recurso muy socorrido. Y así lo ha hecho **Electronic Arts,** que con el lanzamiento de **The Foes of Ali, introduce el mundo del boxeo, de momento, en 3DO.**

El departamento EA Sports se ha decantado por un juego innovador, donde el usuario



Atari lo comercializará en USA y Europa simultáneamente.

El CD-Rom de Jaguar, en Septiembre

Atari Corporation ha anunciado que su nuevo periférico para Jaguar, **el CD-ROM multimedia, estará disponible en Septiembre en nuestro país a un precio de 39.000 pts,** incluyendo es su pack un juego para CD.

Este lector CD se conecta en la parte superior de la consola, y entre sus funciones prioritarias se encuentran la de **reproducir juegos realizados exclusivamente para este formato, así como cualquier tipo de CD audio standard del mercado.**

Jaguar CD incorpora **790 megabytes de almacenamiento de datos,** lo que permite la **reproducción de complejas imágenes digitalizadas, secuencias de vídeo en movimiento y pistas de audio.** Se trata de un CD-ROM de **doble velocidad** con una capacidad en la trasferencia de datos de 352.8 Kbyte por segundo. Este CD contará con un puerto para de cartuchos, de modo que puedan utilizarse simultáneamente sin necesidad de desmontar el CD. Opcionalmente también se podrá adquirir **un cartucho MPEG para disfrutar de todo tipo de películas en formato Vídeo CD.**

Por último, hay que señalar que el CD de Jaguar incluirá la avanzada tecnología **"Virtual Light Machine",** una especie de juego de luces revolucionario que se pone en funcionamiento con los compact disc audio.

---

pueda realizar diversas funciones y no se limite a repartir golpes a diestro y siniestro.

El juego contará con **diferentes perspectivas y multitud de opciones,** además de todo tipo de escenas generadas en **3-D.**

Las caras y los cuerpos de los luchadores estarán plasmados mediante **técnicas de captura de imágenes,** con las que se crean personajes virtuales a los que posteriormente se les dota de las habilidades



y características propias de cada boxeador.

En The Foes of Ali se podrán recrear **los mejores combates** realizados por Muhammad Ali a través de **imágenes digitalizadas** de los momentos más espectaculares de la carrera de tan mítico boxeador.

En breve estará disponible en Europa.

Al final resultará que España es un país atractivo

Virgin, la gran Virgin, también es ahora un poquito española. La multinacional americana ha decidido expansionarse, un poco más, y abrir delegación en España, que según dice el director de la compañía para Europa, Tim Chaney, es el cuarto mercado en cifras de Europa. Virgin, la gran Virgin, ha dado el mismo paso que previamente anduvieron Electronic Arts y la potente BMG, que aunque de momento no os suene, ojito que queda poco para la explosión.

La llegada a nuestro país de estos tres gigantes del software y de algún otro que está aún por venir, unidas a la reciente creación de Sony Computer Entertainment España, -que se encargará en vivo de promocionar su adorada PlayStation-, parece querer decirnos que somos muy grandes, muy valiosos y que merecemos toda la atención del mundo.

Efectivamente puede que sea así y que nosotros menospreciemos nuestras auténticas posibilidades, pero mucho me temo que los tiros no van por ahí. Y aunque parezca muy pérfido, me da la impresión de que lo que se pretende es rentabilizar al máximo las importaciones de videojuegos y máquinas, que generalmente pasan por segundas manos, léase distribuidoras, que, además de invertir en marketing, se quedan con una parte no despreciable del pastel. Pero eso, a efectos del lector/jugón, no tiene por qué ser negativo. Al contrario. El jugador tendrá sus juegos en la fecha adecuada, se supone que jamás se quedará sin un título por falta de stock y además estará perfectamente atendido.

Y a nosotros, la prensa, ¿nos favorece o nos perjudica la irrupción de estos dinosaurios en nuestro país? Pues, para ser sinceros, ni lo uno ni lo otro, ya que, a pesar de lo que pensábamos, sigue resultándonos igual de difícil y lento conseguir cierta información. Las oficinas españolas deben ponerse en contacto con la cabeza del gigante, casi siempre en Londres, Nueva York o Los Angeles, para hacer cualquier gestión y eso siempre va contra el tiempo y nuestras consabidas prisas.

Pero esa no era la idea de la columna. La idea era reclamar el atractivo de España como país aún en eclosión de videojuegos. Y parece que lo estamos consiguiendo. La última en llegar ha sido Virgin. Pero pronto la seguirán más. Por algo será. Vamos, digo yo.

Diddy K.

• Microprose ha apostado por Play Station. *Al menos eso es lo que se desprende de la lista de lanzamientos que acaba de difundir la compañía americana. En concreto son tres los títulos que Microprose tiene previsto lanzar antes de que termine el año. Sus nombres: Top Gun 'Fire at Will', 'Gunship 2000' y 'XCOM: Enemy Unknown'.*

• Sega España nos ha comentado el éxito de ventas que está obteniendo su Saturn. *Según los datos ofrecidos -no oficialmente-, por esta compañía, durante la primera semana se vendieron prácticamente todas las unidades que se pusieron en circulación y hasta hubo que hacer un pedido 'in extremis' porque se habían roto todos los stocks, aunque estas nuevas unidades no llegarán hasta mediados de Septiembre. Una buena noticia, sin duda, que se ve corroborada por el éxito que también ha anunciado Sega en el Reino Unido.*

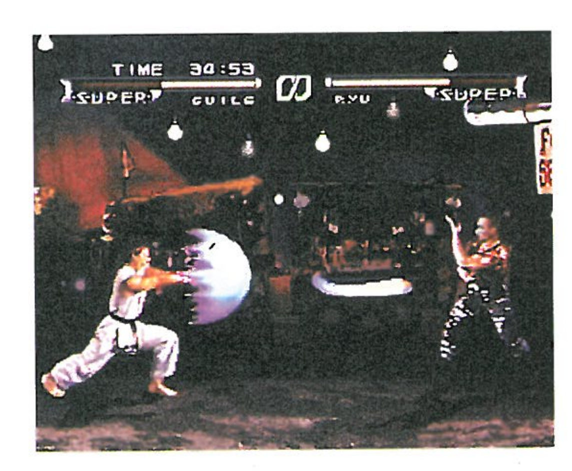
• Vamos con un cambio de nombre. *El juego que os anunciamos el mes pasado como Polygon Soccer, la apuesta futbolera de Konami, se llamará definitivamente Goal Storm. Al parecer a las altas esferas de Konami les pareció demasiado insulso el título original.*

• Aunque parezca que Apple y Bandai han dejado de dar señales de vida sobre su proyecto Pippin, *no hay nada más lejos de la realidad. La máquina fue presentada recientemente en Cannes, y se rumorea que podría estar a la venta en España en la primavera del 96. Eso sí, parece confirmado que el precio final será bastante alto, ya que según los responsables del proyecto: "Se trata de una máquina multimedia que se encuentra a mitad de camino entre las consolas y el PC". Os prometemos que en los próximos números os ofreceremos un completo reportaje sobre este tema.*

• Goldstar ha retrasado el lanzamiento de su 3DO en España. *Aunque parece ser que no por mucho tiempo, pues en lugar de Septiembre como estaba previsto, será Octubre el mes elegido para su aparición en las tiendas.*

Dos éxitos cantados para las nuevas consolas.

Street Fighter The Movie y NBA Jam T.E. a por las 32 bit



La compañía norteamericana Acclaim se ha hecho con los derechos del juego **Street Fighter The Movie para distribuir en todo el mundo las versiones de Saturn y PlayStation.**

Acclaim llegó a este acuerdo con **Capcom** hace muy pocas fechas, y con él se ha asegurado el lanzamiento de dos de los títulos más explosivos de los próximos meses: **el susodicho Street Fighter the Movie y Mortal Kombat 3**, si bien éste último sólo en sus versiones para las consolas de 16 bits, Game Gear y Game Boy.



El juego de Capcom estará en los mercados europeos el próximo mes de Diciembre.

Pero los planes de Acclaim no acaban aquí. Otro de los títulos que tiene en cartera esta compañía con intenciones de lanzarlo durante los próximos meses es **NBA Jam Tournament Edition,** en su versión para PlayStation. El espectacular juego de baloncesto va a probar fortuna en los nuevos formatos, después de haberse convertido en uno de los juegos más vendidos para 16 bit. Es de esperar que alcance un éxito similar en los nuevos formatos, aunque Acclaim aún no ha ofrecido imágenes de este título que en estos momentos se encuentra en desarrollo.





Coincidiendo con la presencia en pantalla de la película.

Double Dragon, en Neo Geo CD



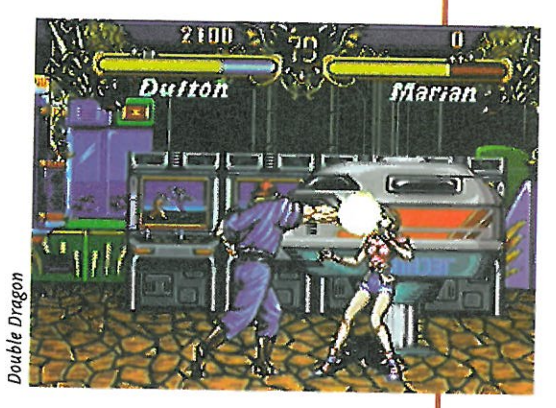
King of Fighters 95

Los gemelos Billy y Jimmy van a estar más de moda que nunca. **Al estreno de la película basada en sus aventuras,** -una súper producción repleta de efectos especiales-, se unirán **los lógicos lanzamientos de videojuegos,** entre los cuales uno ya ha tomado la delantera. Se trata del compacto para **Neo Geo CD**, que nos llegará de la mano de la compañía japonesa **Technos**.

En lugar del clásico estilo beat'em up que tan famosa hizo a esta saga, en esta ocasión se ha optado por presentar un juego que va a seguir fielmente las pautas impuestas en esta máquina, es decir, **será un torneo de lucha con combates "uno contra uno"**.

Sin embargo, hay que decir que **Technos ha completado un trabajo soberbio**, que rezuma calidad por los cuatro costados. Destaca sobre todo su apartado gráfico, con **escenarios móviles repletos de detalles y unos personajes realmente impresionantes.** Tal calidad puede quedar resumida en uno de los decorados, en el que al fondo aparece una pantalla con imágenes del film.

Por otro lado, **SNK** también se encuentra a punto de lanzar **King of Fighters 95**, la nueva versión del espectacular juego de lucha en el que se presenta **un repertorio de 24 luchadores, divididos en grupos de 3, y toda la acción que nos apabulló en la anterior entrega.**



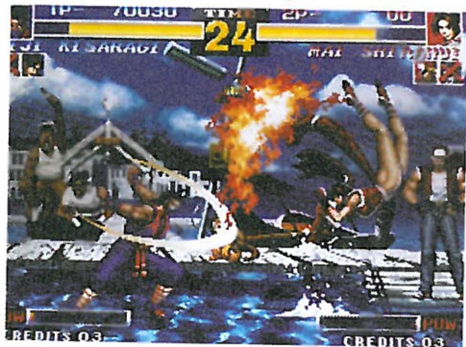
Double Dragon



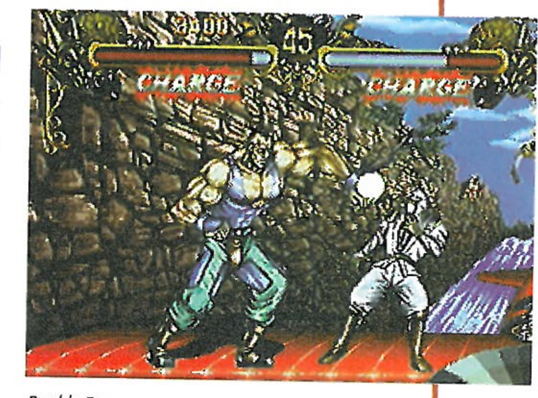
Double Dragon



King of Fighters 95



King of Fighters 95



Double Dragon

Gremlin se apunta a la moda del deporte rey.

Más fútbol para PlayStation

No creáis que con los títulos que os mostramos en el reportaje del pasado número sobre la «futbolmanía» se han acabado los lanzamientos balompédicos. La compañía británica **Gremlin**, también tiene en cartera un nuevo juego de fútbol, **Actua Soccer**, que aparecerá el próximo septiembre para PC CD-ROM, **para posteriormente ver la luz en PlayStation.**

Para la realización de este juego, Gremlin ha recurrido también a la revolucionaria técnica de captura de imágenes en movimiento, o**"Motion Capture"**, con la que ha conseguido plasmar en este programa el aspecto real de los mejores jugadores del mundo.

El objetivo de Gremlin es **ofrecer el mayor realismo posible** y para ello también ha incluido los comentarios de **Barry Davies**, el comentarista deportivo más famoso de Gran Bretaña. Además de su prometedor aspecto gráfico, **su jugabilidad será uno de los apartados más brillantes del juego**, según sus realizadores. Los jugadores podrán efectuar todo tipo de movimientos y toques de balón, gracias a **un revolucionario sistema de control** creado específicamente para este juego.

Gremlin incluirá **44 equipos internacionales**, con nombres y características reales, y opciones tan interesantes como **las repeticiones desde distintos ángulos o la posibilidad de editar equipos y confeccionar torneos.**

Como veis, la competición en el tema del fútbol se está poniendo increíblemente dura.

• ***El próximo ECTS**, correspondiente a la temporada de Otoño, volverá a celebrase en el Olympia Gran Hall de Londres, al igual que en el pasado año. Las fechas definitivas serán del 10 al 12 de Septiembre, y se espera una participación record tanto de expositores como de visitantes. Entre las compañías más destacadas que acudirán a este evento se encuentran 3DO Europa, Electronic Arts, Konami, Philips, Microsoft, Sega, Sony, Virgin y Ocean.*

• ***Mindscape ha decido apostar de pleno por las nuevas consolas**. De momento ya tienen en cartera varios títulos: Panzer General para PlayStation y 3DO, un war game a la antigua usanza; Steel Harbinger, una aventura futurista también para PLayStation; y Slayer, un título que ya salió para 3DO y ahora lo hace para la máquina de Sony.*

• ***Y retomamos el asunto del éxito de Saturn**. Nos llegan noticias de Gran Bretaña de que dos títulos para este formato, concretamente Daytona USA y Victori Goal, se han colocado a la cabeza de los compactos más vendidos en el primer día de su salida a la calle. Atención al dato: Daytona vendió casi el doble que el tercer clasificado en la lista, Wing Commander III para PC CD-ROM y 3DO.*

• ***La compañía Inglesa Core Design Ltd está anunciando** a bombo y platillo el lanzamiento de un nuevo juego llamado ShellShock para Saturn, PlayStation, 3DO y 32X. Se trata de una impresionate batalla en la que participan diferentes vehículos y en cuya realización técnica están poniendo especial cuidado. Core está convencida de que será su título estrella para finales de año.*

• ***Mortal Kombat 3 sigue siendo un plato goloso** para las productoras de software. Y si no, que se lo digan a Sony y a Acclaim, quienes han mantenido una dura pugna por hacerse con los derechos del título de Williams. A pesar de que en un principio se aseguró que sería la propia Williams quien se encargaría de todas las versiones domésticas, finalmente Sony realizará la de PlayStation y Acclaim las de 16 bits y portátiles.*

Mindscape busca la gloria en PlayStation.

Velocidad y riesgo en Cyber Speed

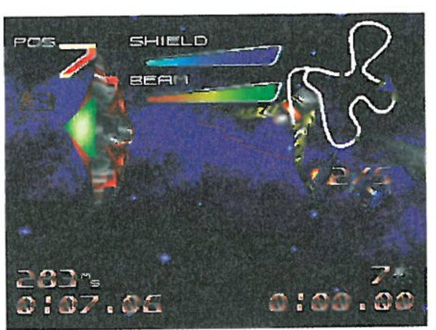
Las competiciones automovilísticas están tomando un rumbo distinto en las producciones de algunas compañías. **Los coches se están transformando en naves** que no tienen ruedas, sino que flotan en el aire, armadas hasta los dientes, y por supuesto, encuadradas en un marco futurista. Lo hemos visto en **Gran Chaser para Saturn, también en Wipe Out de Psygnosis y pronto lo veremos en Cyber Speed, un nuevo título de Mindscape para PlayStation.**

En este juego veremos **una combinación de simulación y shoot'em up**, a través de impresionantes circuitos y a una velocidad de vértigo. Se podrá escoger entre **ocho naves diferentes,** con sus propias características, que correrán en diferentes lugares del universo.

El juego estará realizado mediante **polígonos texturados**, a una velocidad de 30 frames por segundo. También se incluirán determinadas **imágenes generadas por ordenador,** que se mostrarán al finalizar las carreras, así como la repetición de las últimas vueltas al circuito.

Mindscape incluirá la posibilidad de utilizar el **Link Cable de PlayStation**, para que puedan participar varios jugadores a la vez utilizando diferentes televisores.









Namco también tiene sentido del humor.

Speed Racer, de la TV a las recreativas



En nuestro país es totalmente desconocida, pero **Speed Racer es una serie de TV de gran tradición tanto en USA como en Japón**, donde fue creada por el dibujante Tatsuo Yoshida. Ahora **Namco ha decidido trasportar la historia al mundo de los videojuegos,** dando un pequeño giro al inconfundible estilo de sus últimos lanzamientos en recreativa.

Speed Racer es un loca

Taito planta cara a las grandes compañías.

Dangerous Curves, una nueva forma de entender la simulación

La compañía japonesa Taito está dispuesta a **competir con Sega y Namco**, al lanzar un **nuevo y revolucionario simulador de conducción**. Su nombre es **Dangerous Curves**, y su característica primordial es que la máquina cuenta con la posibilidad de **conducir una moto y un coche,** la primera vez que se presenta una combinación parecida.

Dangerous Curves tiene también el honor de ser el primer programa que usa el soporte de hardware realizado por Taito y llamado **JC System**, una placa capaz de manejar polígonos a velocidades de vértigo.

Los jugadores tendrán la posibilidad de recorrer, haciendo uso de cuatro perspectivas diferentes, diversos parajes, entre los que destacan **autopistas públicas, pasos de montaña o una carretera junto a la costa.** El espectacular mueble contiene **un asiento con volante para manejar el coche, y una motocicleta para pilotar sobre dos ruedas.**

También existe la posibilidad de utilizar dos máquinas interconectadas, de modo que puedan participar cuatro jugadores. Una interesante oferta que esperemos no tarde en llegar a nuestro país.

carrera en la que todos los recorridos **están repletos de obstáculos y trampas** que los jugadores deberán intentar esquivar haciendo uso de la capacidad de cada automóvil. Además, estos coches cuentan con un divertido arsenal de armas que pueden utilizar para perjudicar la trayectoria de sus rivales.

Namco ha dotado al juego de un estética muy similar a la de los dibujos animados y la ha impregnado de unas buenas dosis de humor.





HABLANDO CLARO

Deprisa, deprisa

"Venga, vamos a lanzar una nueva consola de 32 bit que se adapte a Mega Drive. Deprisa, deprisa. Vamos, ha llegado el momento de lanzar al mercado la poderosa Saturn. Deprisa, deprisa. Por cierto, recuerda que hay que incluir Virtua Fighter, ¡ah! ¿que no es la versión perfecta que todo el mundo espera? Da igual, van a alucinar de todos modos. Deprisa, deprisa. Oye, Daytona USA ya tenía que estar en las tiendas. No sé a qué estás esperando. Deprisa, deprisa. ¡Ostrás, ahora resulta que tenemos una versión muy mejorada de Virtua Fighter! Pues nada, vamos a demostrar lo que puede dar de sí nuestra máquina. ¿Que qué hacemos con la primera versión del juego? No sé, ya se nos ocurrirá algo. Deprisa, deprisa. ¡Ahí va! ¡La MD 32X! Er... en fin, mira a ver si con la conversión de Virtua Fighter salvamos los muebles. Deprisa, deprisa..."

Bueno, como veis, se trata de una pequeña broma. Por supuesto, muy exagerada. Pero haciendo un pequeño ejercicio de imaginación, las acciones de Sega en los últimos meses podrían quedar resumidas en este sarcástico sainete.

La última, como ya sabéis, se llama Virtua Fighter Remix. Porque ¿qué estarán pensando los poseedores -no sabemos exactamente cuántos serán-, de la primera versión de este CD para Saturn. Sí, de acuerdo, en cualquier caso estamos ante un gran juego, pero ¿no habría sido mejor esperar un poco y lanzar la máquina con la última y mejorada versión Remix? Sega alude a una falta de comunicación con la central en Japón. Posiblemente, pero ¿quién va a querer ahora el primer VF sabiendo lo que va a salir dentro de escasos meses? No digo yo que la desesperante lentitud de otras compañías -¿alguien dijo Nintendo?-, sean la mejor opción, pero las prisas no conducen a nada, salvo a confundir al usuario (que bastante confuso está ya de por sí).

Mejor será que Sega deje de hacer honor a la película de Carlos Saura, "Deprisa, deprisa" y, ahora que ya tiene esta súper máquina en la calle, se tome con un poco más de calma su estrategia de lanzamientos. Por el bien de todos.

Pero para no acabar con mal rollo, una cosa sí tengo que reconocerle a Sega España, y es que ha sido valiente, no ha ocultado la información y ha dado la cara. Porque aunque habría resultado más sencillo guardarse VF Remix hasta dentro de unos meses, no ha tenido reparos a la hora de mostrarnos lo que les ha llegado de Japón. Y eso es algo que hay que saber agradecerles.

Manuel del Campo



CUANDO ABRES TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION, ES MUY DIFICIL VOLVER A PONER LA TAPA.

TEN CUIDADO. MUCHO CUIDADO. ESTA NO ES UNA CONSOLA COMO LAS QUE HAS MANEJADO HASTA AHORA. ESTAMOS HABLANDO DE PODER. LA CLASE DE PODER DE 5 PROCESADORES CON UN CHIP TRIDIMENSIONAL INIGUALABLE QUE GENERAN 360.000 POLIGONOS POR SEGUNDO CONECTADOS A UN CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD. EN EL MOMENTO EN QUE LA ENCIENDES, TE GOLPEA. JUSTO ENTRE LOS OJOS. COMO SI USARAS UN UZI 9M.M. DE DESCONGESTIONADOR NASAL. HAY UN SALON DE JUEGOS EN TU CUARTO DE ESTAR Y NO TIENES TIEMPO DE ORDENAR LOS MUEBLES. COMIENZAS A VER COLORES ANTE TUS OJOS. 16,8 MILLONES DE COLORES. COMIENZAS A EXPERIMENTAR GRAFICOS TRIDIMENSIONALES QUE ABRASAN TU RETINA. ANIMADOS A VELOCIDAD REAL. TE DAS CUENTA DE QUE NO ESTAS EN OTRO MUNDO. ES OTRO UNIVERSO. TU CORTEZA CEREBRAL ESTA FRITA. Y TUS OIDOS ESTAN ABRASADOS. EL CHIP DE SONIDO DE PLAYSTATION, CON 24 CANALES CON CALIDAD DE COMPACT-DISK, AÑADE PROFUNDIDAD Y DIMENSION INAUDITAS AL JUEGO. PERO ¿Y LOS JUEGOS?, TE PREGUNTAS, ¿ESTARAN A LA ALTURA DE TAN PODEROSO HARDWARE? RELAJATE. HEMOS TENIDO A LOS 400 MAYORES GENIOS DEL SOFTWARE ENCADENADOS A SUS PANTALLAS DURANTE MESES. EL RESULTADO: FUERTES EMOCIONES QUE DISPARAN LA ADRENALINA Y ALIMENTAN EL IMPONENTE PODER DE PLAYSTATION. YA VES, NADIE PUEDE CONTROLAR TANTO PODER. POR ESO, ANTES DE QUE TE AVALANCES SOBRE EL MANDO, ESTAS ADVERTIDO: CUANDO LEVANTES LA TAPA DE PLAYSTATION PUEDE QUE ESTES LEVANTANDO LA TUYA.



TM





Una nueva competición de coches con sabor americano

Indy 500

Más rápido y potente que la Fórmula 1



- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Versión Arcade en la calle a partir de Septiembre.

Sega sigue apostando ciegamente por las competiciones automovilísticas para sus recreativas. Sus éxitos con **Daytona USA** y **Sega Rally** le impiden abandonar esa estrategia. Ahora le ha tocado el turno a **Indy 500**, un nuevo programa de simulación con todo el espectáculo de la **fórmula Indy.** Para los menos iniciados hay que decir que en esta especialidad de carreras automovilísticas participan unos vehículos a los que se puede definir como una versión evolucionada de los fórmula 1. Son más rápidos, más potentes y más espectaculares, aunque no les está permitido la utilización de elementos electrónicos, como el cambio automático o los frenos inteligentes.

Sega ha presentado en Japón una nueva máquina que llevará a los recreativos toda la emoción de la fórmula Indy.

En este juego se compite en el llamado **Indianapolis Racing Circuit,** el campeonato más importante de esta especialidad. De este modo, se pueden recorrer los tres circuitos más famosos en la fórmula Indy. El primero de ellos es el **Indianapolis Motor Speedway**, más conocido como Indy 500, una auténtica delicia para los amantes de la velocidad. También se rodará en **Lagunaseca**, en California, uno de los circuitos más duros y peligrosos del mundo. Por último, irá incluido el circuito **Vancouver** de Canadá, un fantástico recorrido por la ciudad en el que se podrá disfrutar de unos paisajes impresionantes.

Sega ha vuelto a recurrir para este juego a su famoso **Model 2,** en su versión evolucionada (la que se utilizó para la recreativa **Sega Rally**), y así, podremos volver a disfrutar de unos gráficos sublimes, resultado de un sabia mezcla de polígonos y texturas.

La máquina incluirá un nuevo sistema llamado **New Stering Motion** que transmitirá al asiento y al volante del conductor las vibraciones y los movimientos habituales en las competiciones de fórmula Indy. Por otro lado, también se podrá optar por cuatro perspectivas para manejar los bólidos, similares a las que se incluyeron, por ejemplo, en **Virtua Racing.**

Este **Indy 500** podrá ser adquirido por los salones en versiones de hasta 8 unidades interconectadas. Pronto se podrán ver las primeras unidades en España.



En Indy 500 podremos elegir entre los tres circuitos diferentes que componen el campeonato Indianápolis Racing Circuit.





Sin nada que envidiarle a la recreativa

Sega Rally

Sega pisa el acelerador a fondo en Saturn

- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Versión Saturn disponible en Noviembre en Japón



Estas cuatro imágenes que Hitech os ofrece en exclusiva, son las primeras que Sega ha ofrecido de la versión para Saturn de Daytona USA.
Como podéis apreciar, cuesta bastante trabajo diferenciar estas pantallas de las que podríamos obtener de la mismísima recreativa.

Toda vez que **Daytona** está ya en sus circuitos, **Sega Rally** ha pasado a ser la conversión más esperada para **Saturn**. Estas que veis aquí son las primeras imágenes del juego en su versión doméstica, y desde luego, son para quitarse el sombrero y no volvérselo a poner. **Sega** se ha propuesto trabajar de firme para conseguir un programa lo más próximo posible al original, y de paso demostrar al mundo entero de lo que es capaz su máquina.

Todavía no se conocen muchos datos sobre esta conversión, pero todo parece indicar que contendrá todas las características de la recreativa, más alguna que otra sorpresa, que pueden llegar por la inclusión de un nuevo modo de juego o de otros modelos de coches que se unan a los conocidos **Toyota Celica** y **Lancia Delta Integrale.** También se espera que los programadores solucionen defectos anteriores, como el famoso problema de creación de polígonos visto en **Daytona USA.**

Aún faltan algunos meses para que Sega Rally aparezca en el mercado japonés, pero ya está levantando una gran espectación.

Uno de los aspectos sobre los que más se ha hablado de esta conversión de **Sega Rally** es la posible inclusión de una opción para dos jugadores. En principio, la posibilidad de la **Split Screen** o pantalla partida parece descartada, ya que la pérdida de calidad es muy apreciable. Sin embargo, la aparición en breve del "link cable" para **Saturn**, podría dar pie a los programadores para incluir un modo de dos jugadores con la ayuda de este periférico, es decir, utilizando dos consolas, dos juegos y dos monitores. Sin duda, una posibilidad más cara para el usuario, pero mucho más cercana a lo que ofrece la recreativa.

Sega Rally no saldrá hasta Noviembre en Japón, por lo que los españoles aún tendréis que esperar hasta bien metido el 96.



Sega está prometiendo que la versión de Saturn contendrá algunas mejoras con respecto a la recreativa, que pueden llegar en forma de nuevas opciones de juego o inclusión de algún modelo más de coche.



El primer 'pinball' de 32 bits



Los "viciosos" del pinball encontrarán en este título para Saturn el primer exponente del género. Aún está por ver lo que ha dado en realidad de sí.



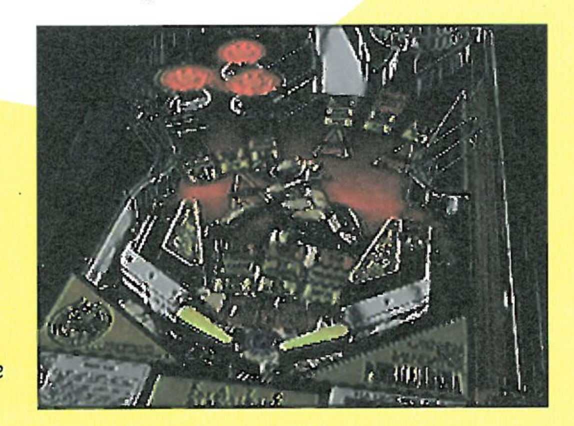
Digital Pinball
El discreto encanto de las bolas de metal

- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Versión Saturn en Septiembre en España.



Es curioso, pero un género tan tradicional como el "pinball" también tiene cabida en las máquinas de la nueva generación. **Sega** tiene preparado para Septiembre un programa que recoge perfectamente el espíritu de estas máquinas de salón. Su nombre es **Digital Pinball**, aunque fuera de nuestras fronteras parece que se conocerá como **Last Gladiators**, y básicamente responde a la misma estructura que hemos visto en otros juegos de este tipo en 16 bit: la pantalla nos muestra la mesa es su totalidad, y nuestra labor consiste en dominar los petacos para conseguir el mayor número de puntos.

Digital Pinball basará su atractivo en una cuidada elaboración, que presentará, entre otras sorpresas, una "intro" repleta de imágenes de vídeo, y constantes digitalizaciones en pantalla al estilo de los últimos pinballs aparecidos en los salones. Sega ha decido adornar la evoluciones del juego con una potente música de reminiscencias "heavys" y la constante aparición de voces digitalizadas.



'Rol' de 16 bits para Saturn

Story of Thor
Aventuras y desventuras de un valiente muy valiente

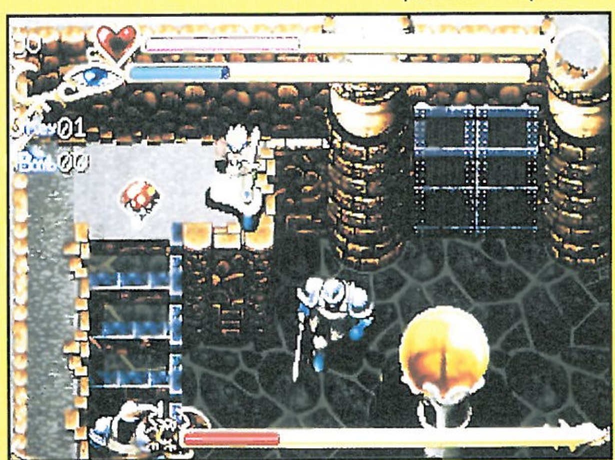
- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Versión Saturn aún sin determinar.

Sega esta dispuesta a seguir convirtiendo los títulos más prestigiosos de **Mega Drive** para **Saturn**. Empezó con **Shinobi**, y ahora los programadores se encuentran realizando la versión de uno de los mejores títulos de rol que han pasado por los 16 bit. Aunque todavía se encuentra en pleno estado de gestación, ya sabemos que **Story of Thor** versión **Saturn** será un programa estructuralmente idéntico al original, es decir, el mismo estilo aventurero con mapeados tridimensionales y buenas dosis de acción. Las principales diferencias llegarán en todas las cuestiones técnicas. El apartado gráfico dejará atónitos a los más pintados, ya que **Sega** se ha propuesto rellenar todas las formas con texturas que, según los programadores, resultarán en un acabado impresionante.

Sega conoce bien la popularidad de este tipo de juegos tanto en Japón como en Europa, y está convencida de que este lanzamiento ayudará a propulsar las ventas de su consola en nuestro continente.



¿Qué tenéis que decir sobre el aspecto que presentan estas pantallas?



MIRA, ESCUCHA Y SIENTE LA REALIDAD





Hace miles de años que estabas esperando sentir la realidad en tus videojuegos. Pues ahora no sólo jugarás, sino que podrás ver todas las películas, escuchar todos los discos, y ser todo un profesional de la fotografía tocando la más absoluta realidad bajo la avanzada tecnología CD. En Sega Saturn la realidad vive dentro.

REPRODUCTOR VIDEO CD:

Que no te cuenten más películas. Ahora con Sega Saturn y su tarjeta de vídeo* puedes ver y sentir como nunca, esas películas que te han apasionado siempre. Con la tecnología en audio y video CD de Sega Saturn, descubre que el mundo del cine es otro mundo.

REPRODUCTOR AUDIO CD:

Lo tienes claro, no hay nada mejor para escuchar tu música preferida que el sistema CD de tu Sega Saturn. Rock, pop, clásica, romántica o bacalao, no importa. A partir de ahora te moverás al ritmo de tu Sega Saturn.

REPRODUCTOR PHOTO CD:

Ahora con Sega Saturn la fotografía de más alta calidad, no está reservada a los profesionales.
Con Sega Saturn y revelando de una manera sencilla y económica tus fotos en un CD, podrás visualizarlas en tu televisión y realizar toda clase de efectos: ampliar, manipular, rotar, archivar y tener una calidad insuperable en tus fotos. Serás todo un profesional de la fotografía.

*Disponible a partir de Octubre 95


JUEGATE
Lo estabas esperando y ya está aquí. Sega Saturn te saca de la tumba en la que dormías para despertarte al mundo de los videojuegos más sorprendentemente reales.
Con tres procesadores Risc de 32 bits trabajando en paralelo, 5 procesadores adicionales, más de 16 millones de colores en pantalla, 500.000 polígonos por segundo y un software exclusivo, la experiencia Sega Saturn es PELIGROSAMENTE REAL.
DAYTONA USA
Prepárate a recibir el impacto más fuerte de tu vida. Una vez más AM2 lo ha conseguido. El famoso equipo de programación japonés ha logrado realizar una perfecta conversión a Sega Saturn de este simulador de carreras líder absoluto en las salas recreativas.
Mientras otras consolas de "última generación" sufren para reproducir en pantalla unos pocos coches, Sega Saturn es capaz de mostrar simultáneamente los 40 del arcade original.
Impresionantes gráficos, máxima jugabilidad, sonido envolvente y nuevas opciones que hacen todavía más difícil y apasionante esta carrera donde la realidad corre a más de 200 kilómetros por hora.
SEGA SATURN
Virtua Fighter
41



LA VIDA
VIRTUA FIGHTER
Ya puedes dejar el gimnasio, la recreativa de mayor éxito en Japón, el gran clásico de los juegos de lucha está a punto de invadir tu hogar.
Programado por el mismo equipo y fiel a la recreativa en todos los aspectos, la conversión a Sega Saturn presenta los ocho personajes incluído el jefe Dural, manteniendo todos los movimientos de la versión arcade, 8 niveles de escalofriante duración y un sonido que impactará tu cerebro antes que los mortíferos golpes lanzados desde la realidad de tu sistema Sega Saturn.
El mítico equipo de programación AM2 ha hecho de Virtua Fighter el único juego de lucha en el que merece la pena que gastes tu tiempo.
DAYTONA USA
SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE
REAL

Virtua Fighter para MD 32X y Virtua Fighter Remix para Saturn



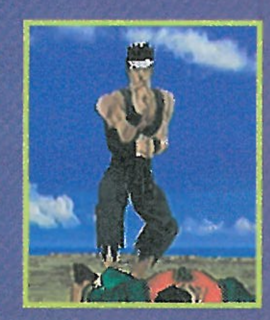
La lucha interminable

Probablemente ahora muchos tendrán que tragarse sus palabras. Los rumores sobre las escasas posibilidades MD 32X o de las limitaciones técnicas de Saturn, pasarán a mejor vida. Estas dos nuevas versiones del inextinguible Virtua Fighter vienen a demostrar que estas dos máquinas tienen, si duda, un enorme potencial que aún está por explotar.

Virtua Fighter Remix

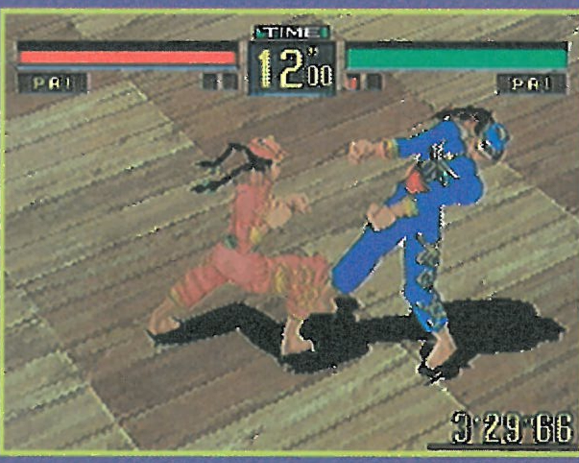
Saturn destapa el tarro de las esencias

Han pasado muchos meses desde que Sega editara en Japón su primer Virtua Fighter para Saturn, pero unos días después de su lanzamiento oficial en el Viejo Continente, una inesperada e impresionante nueva versión ha hecho su aparición ante los atónicos ojos de los "atrasados" usuarios europeos.





En nuestras manos ha caído esta nueva versión de Virtua Fighter para Saturn. Imaginaos nuestra sorpresa cuando nos hemos encontrado ante un título igual de jugable que su predecesor, pero gráficamente muy superior al habérsele dotado de texturas en escenarios y personajes.















Por sorpresa, dirigida por impulsos que a veces resultan difíciles de entender. Así le gusta hacer las cosas a **Sega**, con la consecuencia, a veces, de cometer notables errores, pero también de conseguir sonados golpes de efecto.

Virtua Fighter Remix debía haber sido el primer juego para **Saturn**, -el menos en Europa-, pero las prisas por lanzar su nuevo soporte, por que nadie le pisara un terreno justamente ganado, han llevado a **Sega** a lanzar una versión del juego más que digna, pero que podía haber dado más de sí.

Con **Virtua Fighter** a todos nos quedó un cierto sabor de boca. Esperábamos algo más... lo más. Algo que -ahora si-, se ha conseguido con **VF Remix.**

Porque, según hemos podido comprobar personalmente en la redacción de **Hitech**, nos encontramos ante el juego de siempre, -es decir, los protagonistas serán los mismos con sus espectaculares golpes-, pero ¡qué gran diferencia en cuanto a su calidad gráfica, que supera con creces incluso al original de la recreativa!

El secreto reside en la utilización certera de las texturas, que, junto con otros efectos gráficos, han logrado suavizar los polígonos para dotar a los personajes de un aspecto mucho más atractivo, similar al que ya hemos podido disfrutar en los salones con **Virtua Fighter 2**.

Pero no penséis que **AM2** ha incluido miles de polígonos más que en la anterior versión: simplemente se ha dado cuenta de que una consola doméstica no es una placa recreativa, aunque por caminos diferentes ambas puedan ofrecer resultados similares. Gracias a ello, **Sega** ha conseguido realizar el mejor juego de lucha visto hasta la fecha. Fecha que, para vosotros, desgraciadamente no llegará hasta finales del próximo mes de Noviembre.







Intros: Las Tres Caras de Akira

Las escenas de presentación -"intros"-, de Virtua Fighter, van camino de convertirse en momentos realmente clásicos en la vida de las consolas. En ellas, casi al final, aparece un primer plano de Akira, luchador insignia y auténtico protagonista del juego. Pues bien, tomando como referencia este plano, os mostramos las tres versiones de las "intros" de Virtua Fighter, en las que podréis comprobar los diferentes niveles de calidad gráfica que ofrecen.





Los Ocho Magníficos

El plantel de luchadores seguirá siendo el mismo en todas las versiones, aunque sus rostros parezcan decir lo contrario.





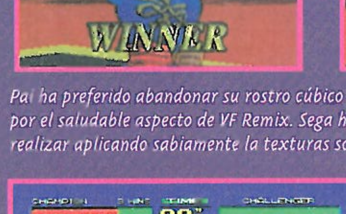
Nuestro amigo Jeffrey también mostrará un aspecto diferente en cada una de las versiones. Su inmejorable imagen llama la atención en VF Remix (izquierda), pero también es destacable su calidad en MD 32X (derecha).

Con estas dos nuevas versiones de Virtua Fighter se está consiguiendo aprovechar al máximo las posibilidades de las máquinas para las que han sido pensadas.

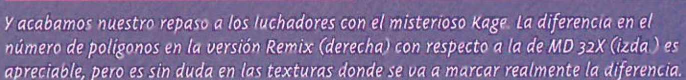


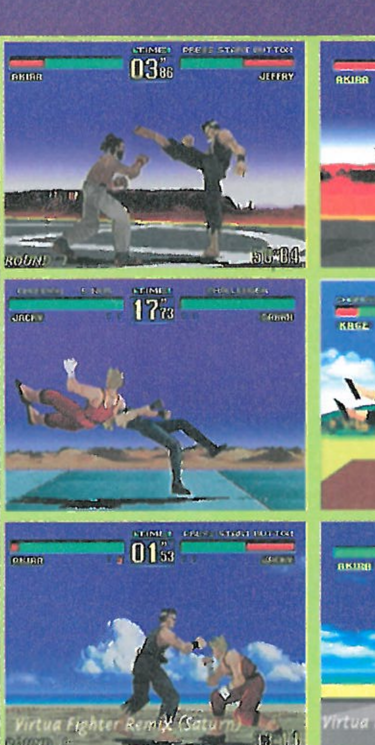


Pai ha preferido abandonar su rostro cúbico de la primera versión para Saturn (derecha) por el saludable aspecto de VF Remix. Sega ha demostrado los milagros que se pueden realizar aplicando sabiamente la texturas sobre las formas poligonales.






Y acabamos nuestro repaso a los luchadores con el misterioso Kage. La diferencia en el número de polígonos en la versión Remix (derecha) con respecto a la de MD 32X (izda.) es apreciable, pero es sin duda en las texturas donde se va a marcar realmente la diferencia.

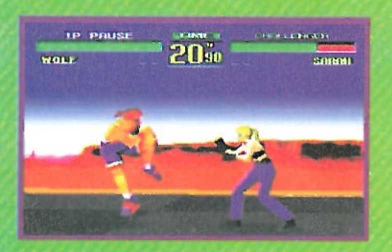




La Esencia Seguirá Invariable

A pesar de la apariencia gráfica, en lo referente a su desarrollo y jugabilidad, hemos podido comprobar que apenas existirán diferencias entre las distintas versiones. En este caso, se puede observar cómo las pantallas de la izquierda (VF Remix) están íntimamente relacionadas con las de la derecha (MD32X) y en ambas encontraremos los mismos movimientos, golpes especiales, personajes, etc... AM 2 ha sabido, sin duda, mantener el espíritu del juego en cada una de las versiones.

Un motivo para la esperanza





En la versión de MD 32X, los luchadores contarán con los mismos golpes y movimientos que en el original. Sega se está esmerando en completar una versión notable de VF, para apoyar las ventas de su máquina.

MD 32X conseguirá superar con éxito uno de sus retos más decisivos: Sega está consiguiendo realizar una versión que ofrecerá un nivel de calidad superior al esperado.









Sega ha querido compensar las supestas deficiencias técnicas de esta versión de MD 32X, incluyendo nuevos modos de juego, como es el caso de este «torneo». En él podrán participar hasta ocho luchadores, que se enfrentarán por eliminatorias.







Como ya os comentamos el mes pasado, el lanzamiento de **Virtua Fighter** se había convertido casi en una cuestión de supervivencia para **MD 32X**.

Si **Sega** no conseguía ofrecer una versión digna para esta consola de su juego insignia, mal íbamos a andar.

Saliendo al paso de las malévolas sospechas, aquí tenemos un adelanto del que será, -allá por Noviembre- el juego más buscado por todos los poseedores de una **MD 32X**.

Pero tampoco hay que llamarse a engaño. **MD 32X** no es **Saturn**. Que nadie espere, por tanto, encontrar una calidad idéntica en ambas versiones. Sin duda se trata de un trabajo excelente, pero no de un milagro. Porque el juego ha conseguido captar a la perfección ese espíritu que nos ha cautivado a todos en cualquier formato, pero es evidente que gráficamente encontraremos una desventaja clara con respecto al mismo título para su hermana mayor (no digamos ya de la versión **Remix**), tanto en el número de polígonos, como en la paleta de colores.

Por otro lado, también podemos adelantaros que los poseedores de **MD32X** encontrarán aquí a todos los luchadores, -que ejecutarán todos sus golpes respectivos-, un movimiento prácticamente idéntico al que se ofrece en su homónimo para **Saturn**, y alguna que otra sorpresa agradable, como la inclusión de dos modos de juego, -el siempre divertido **Tournament** y el novedoso **Ranking**, exclusivos de esta versión-, la posibilidad de elegir diferentes vistas además de la original o la repetición completa de los combates.

La cosa, como veis, parece bastante prometedora. De momento, a esperar tocan.

ACE COMBAT

Namco te hará volar en PlayStation





Poco a poco van apareciendo en los nuevos sistemas géneros que hasta ahora habían sido monopolizados por otros formatos como el PC. Empezó a suceder con los shoot'em ups estratégicos al estilo Doom, y ahora le ha tocado el turno a los simuladores de vuelo. El primero de ellos tendrá nombre de clásico: ACE Combat.

Namco recupera uno de sus clásicos en los recreativos, **Air Combat**, para trasladarlo **a su máquina doméstica preferida, PlayStation**, e inaugurar así la era de los simuladores de vuelo en esta consola de nueva generación.

Sin embargo, Namco no quiere apabullar a los usuarios con **un complicado juego al estilo de los de PC**, en el que se haga necesario el uso de un interminable manual de instrucciones. A pesar de que **Ace Combat** mantendrá las características principales de este tipo de juegos, **su desarrollo invitará a participar a cualquier jugador**, -aficionado o no a los simuladores-, gracias a una gran variedad de objetivos, a la acción constante que contendrá cada misión y, sobre todo, a un control sencillo pero real del avión. En otras palabras, se puede decir que **Namco ha creado un simulador de combate con bastantes tintes de arcade.**

De hecho, además de la clásica vista desde el interior de la cabina, se incluirá otra más "jugable" en la que **en la pantalla aparecerá el propio avión visto desde atrás**, y con la que se reducirá aún más la sensación de simulación.

Por otra parte, tampoco habrá que perder de vista **el alto**

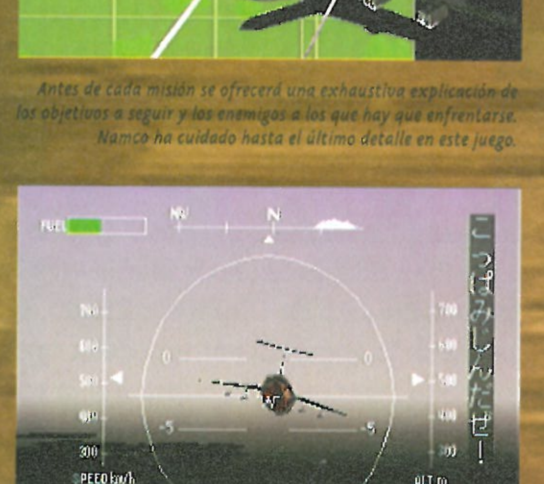


Uno de los aspectos más destacbles en ACE Combat es que ofrecerá dos modalidades de juego: una con la vista desde el interior de la cabina -más al estilo simulador-, y otra en la que veremos a nuestro propio caza desde atrás, dando una mayor sensación de arcade.



Antes de cada misión se ofrecerá una exhaustiva explicación de los objetivos a seguir y los enemigos a los que hay que enfrentarse. Namco ha cuidado hasta el último detalle en este juego.

Namco ha rescatado uno de sus mayores éxitos en versión recreativa para presentarlo en PlayStation como una de sus principales bazas para finales del 95.



nivel de calidad gráfica de Ace Combat, quien hará gala de **unos espectaculares escenarios con apariencia 3D y de un buen número de texturas** para todos los aviones y decorados.

Por supuesto, no faltará **el acompañamiento musical,** con una banda sonora muy apropiada y un completo repertorio de voces digitalizadas.

En definitiva, todo un prometedor título para PlayStation, **con el que Namco quiere popularizar un género aún un tanto minoritario.**

Como último dato os recordamos que recientemente se ha presentado la segunda parte de este juego, versión recreativa, bajo el nombre de **Air Combat 22,** -por lo de la placa System 22 de Namco-, que está obteniendo un éxito importante en los salones de todo el mundo.







También habrá opción para dos jugadores. *Namco no ha querido dejar pasar la oportunidad de ofrecer un modo de juego para dos jugadores simultáneos. A pesar de la inminente llegada del Link Cable para PlayStation, la compañía japonesa se ha decantado por la opción más socorrida y barata de dividir la pantalla en dos partes (Spleet Screen), para que cada jugador pueda seguir las evoluciones de su caza con cierta claridad. En esta modalidad, sin embargo, no podrá escogerse la perspectiva que muestra el avión desde su parte posterior (pantalla derecha), ya que prácticamente ocuparía toda la pantalla.*

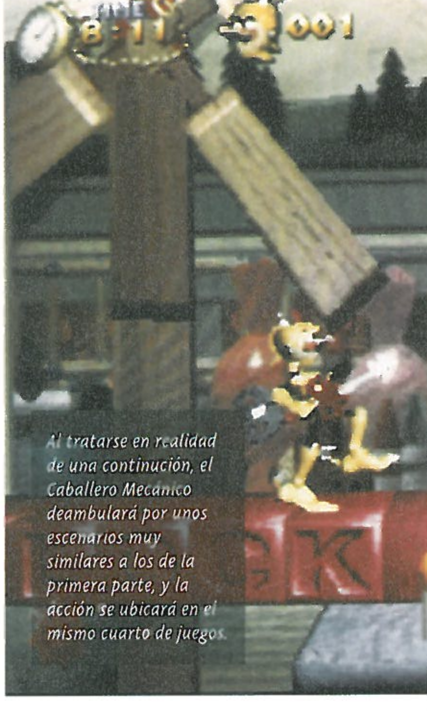
Sega ya ha comenzado con las continuaciones para Saturn

PEPPEROUCHAU DE NUEVO AL RESCATE

La historia no ha acabado. De hecho, parece que las aventuras del caballero mecánico Pepperouchau no han hecho más que comenzar. Sega, apenas unos meses después del lanzamiento de Clokwork Knight, ha comenzado a mostrar al mundo las imágenes de la segunda entrega de la que puede ser considerada como la primera saga para la nueva generación de consolas.



Pepperouchau volverá a ser el protagonista indiscutible de esta continuación. Esta vez deberá despertar a su amada de un profundo y peligroso sueño en el que ha caído por un malvado hechizo.



Al tratarse en realidad de una continución, el Caballero Mecánico deambulará por unos escenarios muy similares a los de la primera parte, y la acción se ubicará en el mismo cuarto de juegos.

Clockwork Knight

Pepperouchau's Adventure

Aunque Saturn ha salido a la venta en Europa hace tan sólo unas semanas, no es de extrañar que Sega se haya decidido a editar una segunda parte de este original juego de plataformas, pues hay que tener en cuenta que **Clockwork Knigt lleva ya casi nueve meses en el mercado japonés,** lo que es un tiempo más que razonable para lanzar una secuela.

Sin embargo, la verdadera historia de esta segunda parte de Clockwork Knight es mucho más peculiar de lo que parece. En realidad, **se trata del mismo juego: el mismo protagonista, idénticos escenarios, igual misión...** Y es que, en el fondo, Clockwork Knight 2 no es una segunda parte, entendida como una secuela, sino **una continuación pura y dura.**

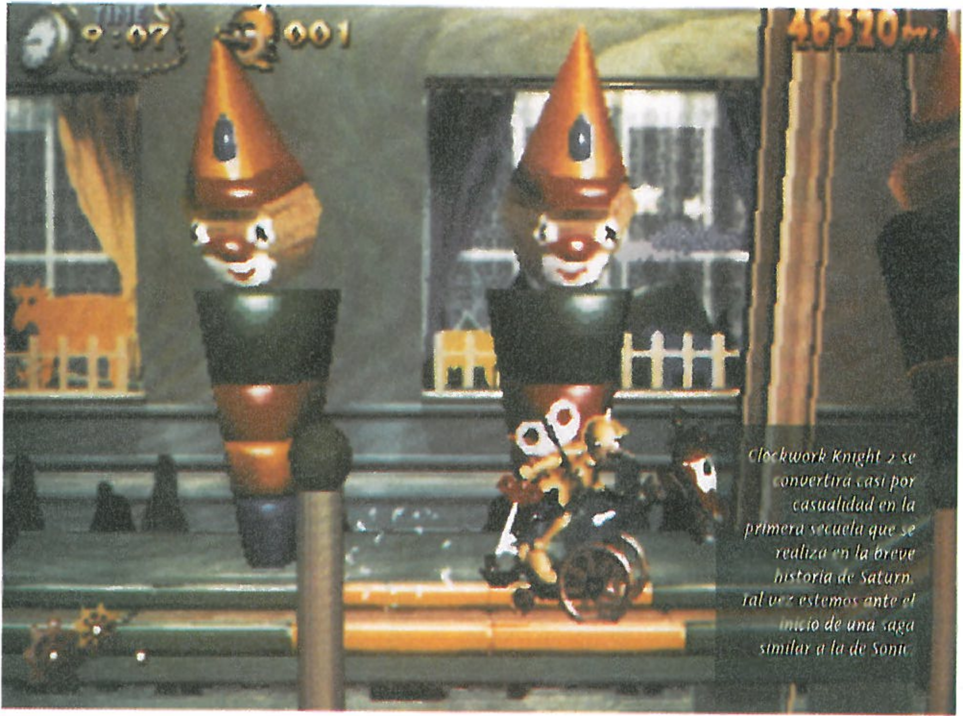
Lo cierto es que Sega tenía previsto lanzar el juego íntegro, es decir, **con las dos partes unidas,** pero la precipitación en el lanzamiento de Saturn en Japón obligó a la compañía japonesa a colocar en el mercado la mitad del programa, con la intención de convertir el resto en una segunda parte, como finalmente ha ocurrido.

De hecho, la línea argumental no sufre ningún cambio. Tras salvar a su novia Chelsea, Pepperouchau debe continuar sus aventuras por la misteriosa habitación, ya que la muchacha, por un extraño maleficio, ha quedado sumida en un profundo sueño. El deber del Caballero Mecánico será intentar romper el encanto para liberar a su prometida.

Lo más destacable en cuanto al apartado de las novedades llega, sin duda, **de mano de la parte musical.** Por lo que hemos podido saber, -ya que el juego aún no ha caído en nuestras manos-, se han sustituido las melodías generadas por ordenador por canciones grabadas por un grupo de músicos de estudio. Además, el estilo «jazzístico» de la primera parte ha pasado a mejor vida, en favor de ritmos más calientes, como **la salsa y otros tipos de ritmos latinos.** Todo un detalle para estos lares.

Los japoneses ya disponen de este compacto desde el 28 de Julio, pero nosotros deberemos esperar hasta finales de año -noviembre para ser exactos-, para verlo en las tiendas.



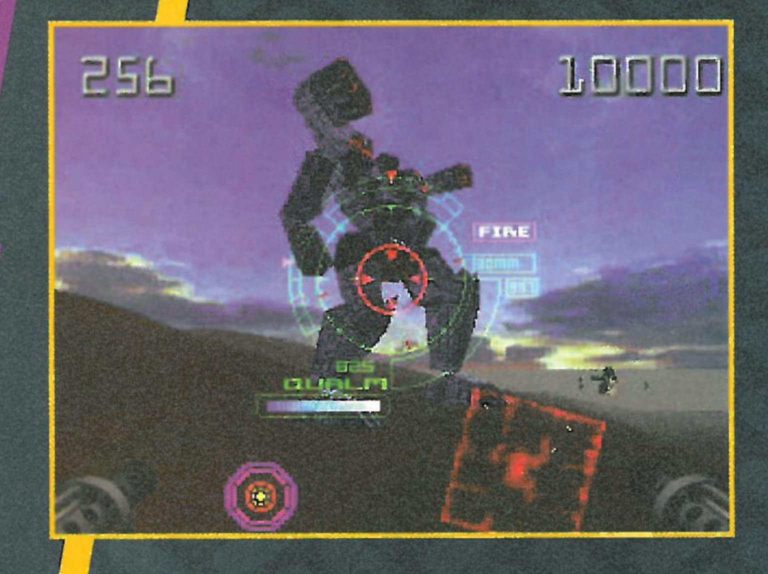


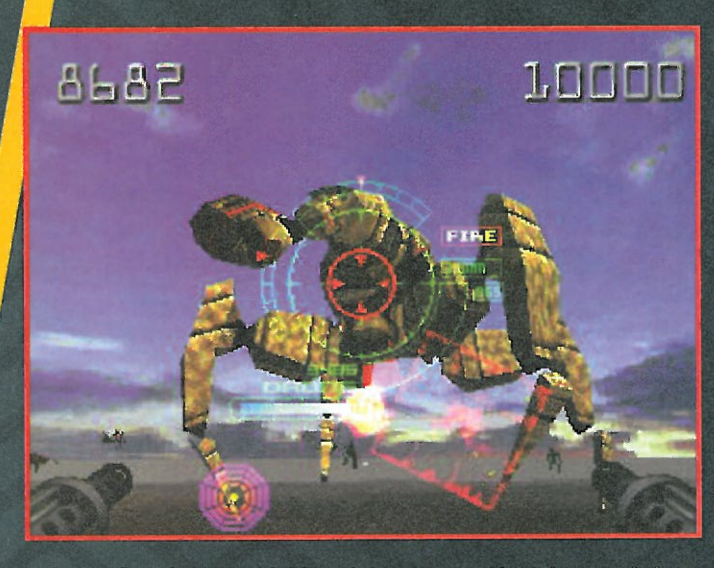
Clockwork Knight 2 se convertirá casi por casualidad en la primera secuela que se realiza en la breve historia de Saturn. Tal vez estemos ante el inicio de una saga similar a la de Sonic.

Su título es Krazy Ivan. Dicen de él que es la producción más fuerte de Sony-Psygnosis para este año. Y que va a atacar tus neuronas desde el momento en que lo cargues en tu PlayStation. A la vista de las imágenes, habrá que creérse todo lo que nos digan sobre él...

IVÁN, EL TERRIBLE

KRAZY IVAN
Issue No. 61289
Code 34zx 38/5
PSX

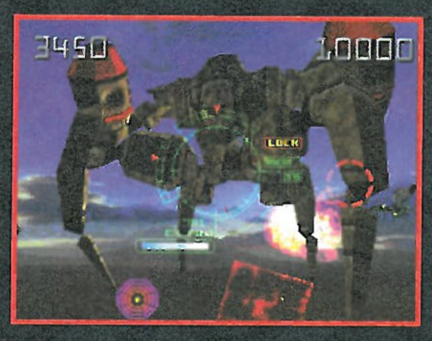




Perspectiva frontal, una capacidad de movimiento inimaginable y todo un mundo de criaturas sorprendentes por descubrir y abatir. Krazy Ivan será sin duda el más espectacular de los 'hijos' que le han salido al genial Doom.



Krazy Ivan nos invitará a enfrentarnos a enemigos perfectamente renderizados a lo largo de cinco áreas diferentes de batalla, empezando en Siberia.



El espectáculo estará en estos robots descomunales. Cargados de texturas y con un perfecto aire 3D, se os plantarán en pantalla para dejaros con la boca abierta.



Krazy Ivan tendrá un esquema muy simple: disparar y disparar. Psygnosis ha prometido, no obstante, incluir también algunas dosis de estrategia.

Hitech os ofrece las primeras imágenes de Krazy Ivan, uno de los títulos que más van a dar que hablar en el mundo PlayStation. Sony y Psygnosis se están encargando de ello personalmente.

Año 2018. **Siberia ha sido cruelmente ocupada.** Pero no, los americanos no han tenido esta vez nada que ver. Ni siquiera los nazis, que últimamente se llevan mucho como enemigos. Os parecerá increíble, pero detrás de esta terrible invasión se encuentra nada más y nada menos que **una panda de alienígenas sin escrúpulos,** que aunque en esta ocasión han decido empezar por Rusia, amenazan con destruir todo el planeta.

Lo que se esconderá en realidad tras esta conocida mascarada será **un «shoot'em up» diabólico al más puro estilo Doom,** en el que nos meteremos en el papel de un soldado ruso **al que han construido y sumergido en un traje bestial** para plantarse ante el enemigo.

Este traje inmenso se encargará de darle nombre al juego, Krazy Ivan (hay que estar muy loco para meterse dentro de él), mientras que de los aspectos gráficos se responsabilizarán **cientos de enemigos repletos de texturas, y un ambiente mezcla de robótico y apocalíptico** que saborearemos durante **5 zonas de combate** diferentes.

El juego ha sido diseñado **apurando al máximo el potencial de la máquina de Sony.** Así, los bichos serán enormes y **gozarán de una definición extraordinaria, mapeado de texturas incluido.**

El decorado será en plan **3D,** pero los combates poseerán la misma agilidad que en los arcades bidimensionales.

Los efectos sonoros, por su parte, **resultarán escalofriantes** y contribuirán enormemente a crear **un dinamismo impresionante que absorberá al jugador durante todo el desarrollo del juego.**

Sony y Psygnosis ha apostado muy fuerte por este título, y aunque hace nada que ha salido a la voz pública, **miles de fanáticos claman ya por su estreno.**

De hecho, todo el mundo habla del Loco Ivan. ¿Será porque el título parece realmente impactante?

Por cierto, esta emocionante experiencia de sentiros en la piel de este poderoso **mercenario ruso** no podréis vivirla **hasta finales de año.** Siempre y cuando tengáis, por supuesto, **una Play Station.**



Los «Doomey games», a juicio

Tiene algo el estilo Doom que ha marcado a jugadores de todo el mundo con la señal de la primera persona y el punto de mira más agresivo. Tiene algo que luego programadores y juegos para todos los formatos han intentado copiar. Agresividad, realismo, adicción... Digo que son como el Quentin Tarantino del videojuego, una especie de perla extraña al que todo el sector parece acudir para basar sus últimas propuestas.

Kileak the Blood, Space Griffon, Deadalus, Virtuoso, Slayer, Alien Vs Predator y ahora Krazy Ivan. ¿Será éste el mejor estilo para poner de manifiesto las virtudes de juego y programadores? Lo es y lo era, pero ojo, que como sigamos a este tren, Doom tiene los días contados. Y es que a fuerza de tanto hablar de Doom, estilo Doom, modelo Doom, vamos a vaciar el término. Cada juego que llega parece revolucionar el concepto, pero al final termina por incidir en lo de siempre.

A lo mejor Krazy Ivan hace algo de verdad por variar lo que hasta el momento parece invariable.

SHINOBI TAMBIÉN SE APUNTA A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Shin Shinobi Den, el primer clásico de Mega Drive que da el salto a Saturn

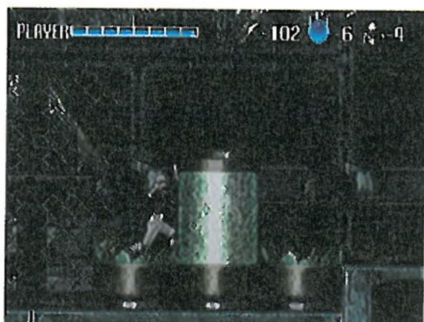
La primera aparición del juego data del año 87, por supuesto, en versión recreativa. Después, se acomodó en Mega Drive hasta llegar a colocar tres títulos en esta consola. Ahora, la saga Shinobi tiene el honor de ser la primera en pasar de los 16 bit a Saturn. Una buena forma, sin duda, de comprobar la evolución tecnológica a través de un mismo juego.







La «intro» de Shin Shinobi Den mostrará una sucesión de imágenes de vídeo realizadas mediante la técnica Cinepak. Mediante este proceso, se consigue ofrecer un calidad notable sin necesidad de recurrir a los cartuchos de descompresión de vídeo (MPEG). En estas imágenes se muestra una breve historia en la que Sho vuelve a ser el protagonista. A lo largo del juego, también se intercalarán algunas imágenes de vídeo con el fin de que el jugador pueda entender mejor el argumento.

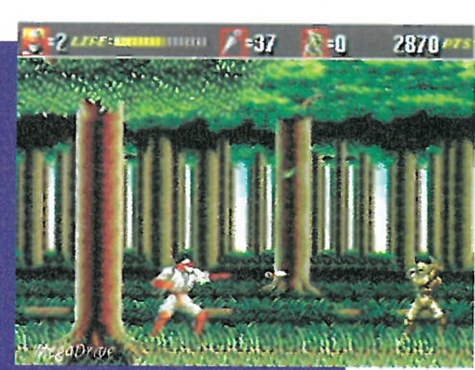





La calidad de este nuevo Shinobi queda patente en imágenes como éstas. La belleza de los decorados será, sin duda, uno de los aspectos más destacables de esta nueva versión.

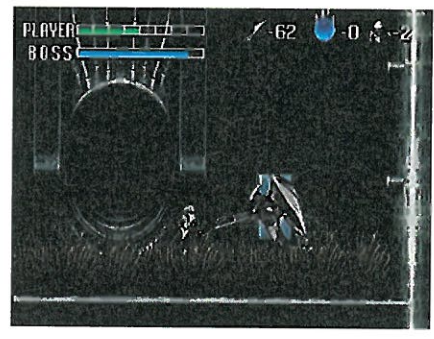
Las leyes de la evolución.

Las comparaciones siempre son odiosas, pero en este caso resulta interesante ver las diferencias gráficas que presenta este nuevo Shinobi con respecto a las anteriores entregas para Mega Drive.
En primer lugar, las digitalizaciones de los personajes consiguen aportar un mayor realismo, tanto en el diseño como en los movimientos, mientras que los decorados han sido creados para aprovechar a tope la paleta de colores de Saturn. En esta escena en el bosque se puede comprobar perfectamente el salto de los 16 a los 32 bit.









Curiosamente, **The New Legend of Shinobi** (título europeo del juego) **estaba destinado a ser uno de los primeros títulos para Saturn,** pero diversas circunstancias han obligado a retrasar el lanzamiento hasta hace un par de meses en Japón. Y es que la gran tradición que arrastra esta saga ha conminado a Sega a **realizar esta versión con mucha minuciosidad**, en la cual, para delirio de sus más acérrimos seguidores, se ha optado por mantener su línea tradicional: scroll contínuo, golpes por doquier... es decir, se ha realizado **un beat'em up** en el sentido más clásico de la palabra.

Las novedades principales llegarán, obviamente, por **el camino de la técnica.** Sega nos presentará a un protagonista y a sus correspondientes enemigos **utilizando a actores reales que han sido filmados y digitalizados mediante la técnica Blue Screen,** (un proceso similar al utilizado por Williams en Mortal Kombat).

Estas digitalizaciones se combinarán con unos decorados predibujados, eso sí, cuidados hasta el más mínimo detalle, más algunos enemigos con apariencia 3D, **completando así un apartado gráfico, si bien no excesivamente innovador, sí muy atractivo.** Además, -y para que no le acusen de no estar a la moda-, el juego contará con imágenes de vídeo realizadas en **Cinepak,** una técnica que permite hacer uso de este tipo de imágenes sin necesidad de utilizar MPEG y ofreciendo una calidad más que notable.

En cuanto al protagonista, nuestro amigo Sho (Joe en Europa), no perderá ninguna de sus habilidades: **saltará, utilizará la espada, lanzará shurikens y podrá hacer uso de magias** bastante más espectaculares que las que vimos en anteriores entregas. Será el mismo de siempre, pero adaptado a los nuevos tiempos.

Shin Shinobi Den aparecerá en el mercado español a lo largo del próximo mes de Octubre.

Sony-Psygnosis

Psygnosis será la primera compañía en romper el hielo de PlayStation en Europa. ¿Hemos dicho Psygnosis? Bien, mejor habría que decir Sony-Psygnosis, puesto que la multinacional japonesa se hizo con la empresa inglesa hace algún tiempo, antes incluso de que PlayStation viera la luz en Japón. La adquisición forzó el cambio de nombre pero no varió en absoluto la calidad de una compañía de la que han salido cosas tan bestiales como **Shadow of the Beast** o los mismos **Lemmings.** Ahora, sin duda, afrontan el reto más importante de su laureada carrera: vestir PlayStation de buen software. La lista de lanzamientos que los responsables de Sony Computer en España barajan para los meses de septiembre y octubre está cargadita de títulos de esta compañía, pero no parará ahí el aluvión de compactos. Dicen que para muestra un botón, y eso es precisamente lo que vamos a hacer, mostrar un montón de botones en forma de sólidos juegos con los que una buena máquina debe alcanzar el grado de genial. Así serán, amigos, los mejores juegos de Sony-Psygnosis para PlayStation.

arranca en PlayStation

...CON JUEGOS DE CARRERAS...







WIPEOUT

Es a otros juegos de carreras lo que un Porsche 911 es a un Seat 600.

En el futuro, la Fórmula 1 dejará paso a la Fórmula 3600, el campeonato del mundo de velocidad a la Liga Antigravedad y la competición deportiva a un duelo a muerte al sol. En **Wipeout** nos pondremos a los mandos de una nave especial diseñada para correr y nos prepararemos a surcar las impactantes pistas que Psygnosis ha preparado a base de entornos 3D y renderizaciones a tutti-plen. Y por si la endiablada rapidez y la suavidad no bastan, recurriremos al arsenal y procederemos al impacto sobre la nave contraria.



Wipeout será una pasada de las de poner los pelos de punta. Realista, concebida en plan espectáculo y encima sobre uno de los temas que más sugiere: las carreras de súper naves. Exactamente 8 para elegir y cada una con su propia personalidad: velocidad punta, radio de giro, armamento, escudos... A la ya atractiva tendencia competitiva, el juego añade la posibilidad de un modo dobles vía link cable, una música con nombre propio: en ella han intervenido los grupos Orbita, Chemical Brothers y Leftfield, y hasta un estreno cinematográfico: MGM ha encargado al equipo responsable de **Wipeout** una secuencia animada basada en el juego para incorporar a su próximo bombazo, Hackers. Y sólo les dieron dos semanas para hacerlo. **Wipeout** saldrá a la venta durante este mes de septiembre.



...Y RALLIES DE DEMOLICIÓN...

Imaginaos Ridge Racer. Inventad nuevos circuitos, mucho más estrechos y sinuosos. Quitad los prototipos de Namco y poned ahora otro modelo de auto más estilizado, con muchos detalles. Por último, dejad también a un lado lo de correr para ganar y pensad en un desguace, en correr para sobrevivir, en chocar y chocar a velocidades de vértigo. Bien, pues lo que ha salido de la mezcla se llamará **Destruction Derby** (o Demolish´em Derby, que aún no lo tienen muy claro), y será un juego de coches bestial, salvaje y técnicamente delicioso cuyo máximo objetivo pasará por revolucionar el trillado género de las



DESTRUCTION DERBY

El único juego de coches donde se premia el salvajismo









carreras de coches.

Desarrollado por Martin Edmonson, del grupo Ballistix (Shadow of the Beast), el compacto se moverá bajo la misma consigna de espectáculo que visteis en Wipeout sólo que sobre un argumento mucho más explosivo. Habrá juego de cámaras, varias perspectivas, rugido de motores, renderizaciones por todas partes y el auténtico sabor a potencia PlayStation, o sea, dominio de las tres dimensiones.

Sin reglas, sólo la sensación de volcar, de chocar, de romper el radiador. **Destruction Derby** llegará a vuestras PlayStation a lo largo del mes de octubre.

...Y RETOS PARA INTELIGENTES...



LEMMINGS 3D

¡¡¿Mis Lemmings?!! ¡¡Ahora son de verdad!!

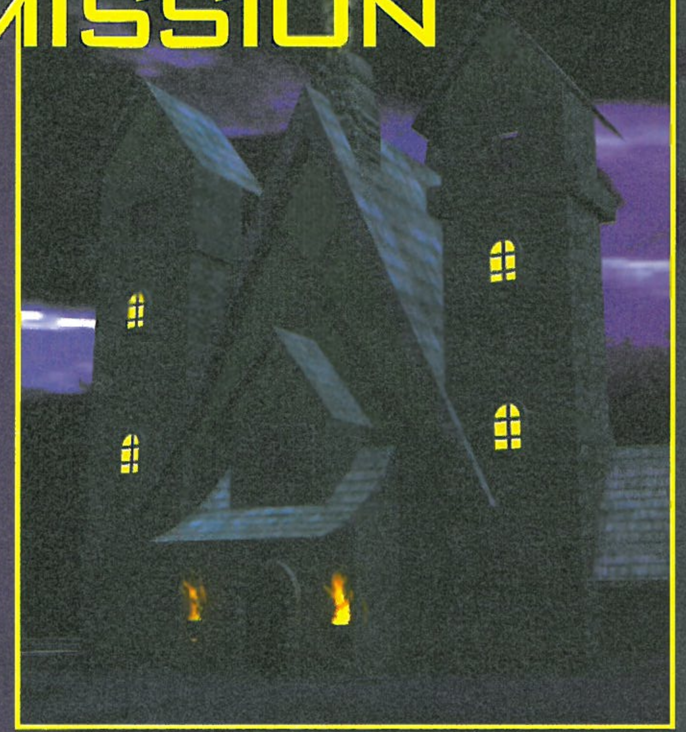
El juego más popular del mundo ha vuelto a ser reinventado. En **Lemmings 3D** la filosofía Lemmings continuará viva, pero se dará un salto a un más allá que disfruta con la formas tridimensionales. El desafío será pues más jugable, más simpático, más adictivo y sobre todo más real, que hasta nos podremos poner en la piel de uno de estos adorables bichos de pelo verde y traje uniformado. El proyecto, ya veis, es sumamente ambicioso. Hacer respirar a los Lemmings, obligarles a que tomen contacto con un decorado 3D más interactivo que nunca no es precisamente tarea fácil. Mucho más cuando se trata de integrar al jugador en la acción a base de giros de cámara, cambio constante de planos y hasta secuencias animadas increíbles.

Lemmings 3D contará con 100 niveles, 20 de entrenamiento. Habrá un total de 10 escenarios temáticos en los que tendremos que velar por la seguridad de hasta 80 Lemmings por nivel. Completarán el show de números hasta 51 sonidos originales y 32 piezas de música original.

Lemmings 3D saldrá a la calle en septiembre.

...Y AVENTURAS INCREÍBLES...

ELRIC: THE ALMON'S MISSION



Rol 3D en tiempo real, el summum de la tecnología

En esta aventura con esquema de rol y mucha fantasía de por medio, adoptaremos el papel de Elric, el último de los emperadores de Menilboenan y de paso formidable guerrero. Él y vosotros os las tendréis que ver con Almon, una especie de mago malvado cuyas intenciones no conoce nadie.

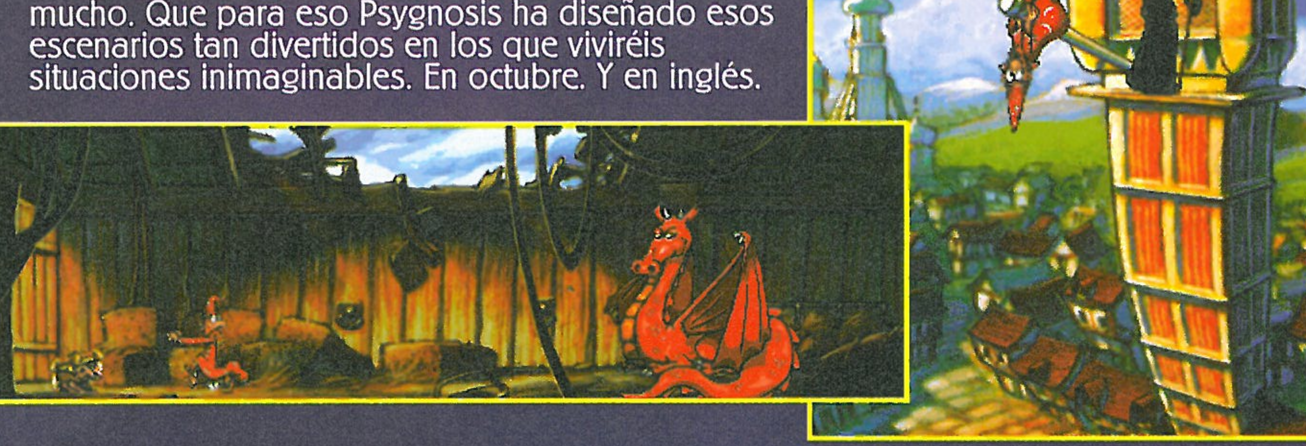
La aventura de Elric os invitará a visitar tres ciudades, dos pueblos y 8 mazmorras mientras os deleitáis con la sucesión de gráficos renderizados en 3D, auténtica obsesión de los programadores de Psygnosis.

Será el gran juego que esperan los amantes del rol. Y estará con ellos a principios del año que viene.

MUNDODISCO

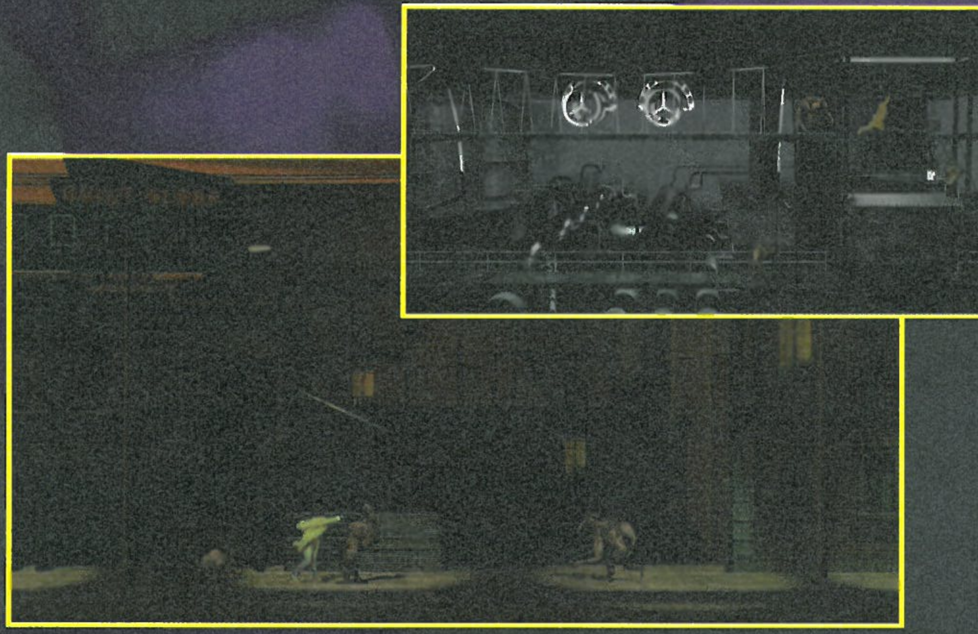
Muchas horas de puzzle, videoaventura y risas

Quizá os suene más su título en inglés: Discworld. Más que nada porque las 20 novelas que bajo ese nombre ha escrito Terry Pratcher han vendido cerca de 6.000.000 de ejemplares en todo el mundo. O quizá también porque la conversión para PC ha sido editada hace muy poco con un éxito terrible. Si aún seguís desconcertados, nada más fácil que deciros que **Mundodisco** es una videoaventura a caballo entre la fantasía y el humor con la que pasaréis un rato súper divertido. Tendréis que pensar, hacer hechizos, investigar, solventar puzzles y reir, reir mucho. Que para eso Psygnosis ha diseñado esos escenarios tan divertidos en los que viviréis situaciones inimaginables. En octubre. Y en inglés.



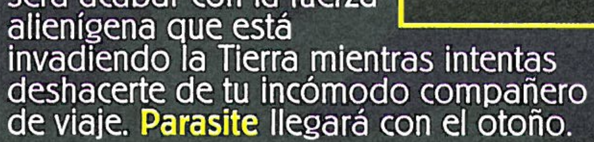
...EN FÍN, EMOCIONES FUERTES

PARASITE



El 'Thriller' llega a PlayStation

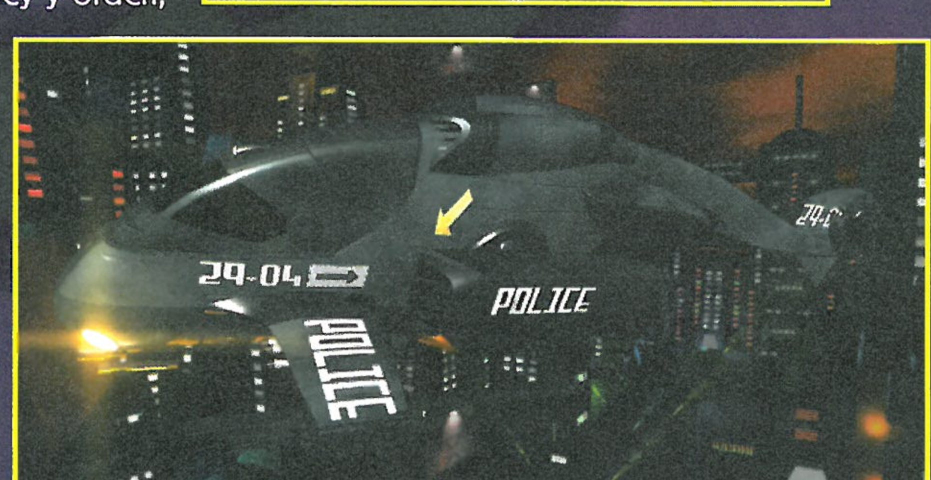
En **Parasite**, el cine de serie B se adueña de la pantalla. Miedo, oscuridad, aliens por todas partes y más de 300 pantallas cargadas de misterio hacen del diseño de Psygnosis un juego único, diferente, en el que nuestro protagonista, un joven de aspecto normal, convive con una extraña forma extraterrestre. El objetivo será acabar con la fuerza alienígena que está invadiendo la Tierra mientras intentas deshacerte de tu incómodo compañero de viaje. **Parasite** llegará con el otoño.



G-POLICE

Ley y orden para un mundo en caos

Juegos de policías, hasta de jueces cibernéticos, en los que hay que recuperar el valor de las viejas palabras ley y orden, hay muchos. Juegos que te pongan a los mandos de un extraño modelo de helicóptero, que te propongan patrullar una ciudad estilo Blade Runner y que además te inviten a disfrutar de gráficos cyber cop y otras pasadas por supuesto renderizadas, sólo uno: **G-Police**. Lo que propone, un shoot'em up estratégico de pulso espectacular y alta tecnología que verá la luz en el soporte de Sony a principios del 96.



Namco también quiere convertir su juego en leyenda

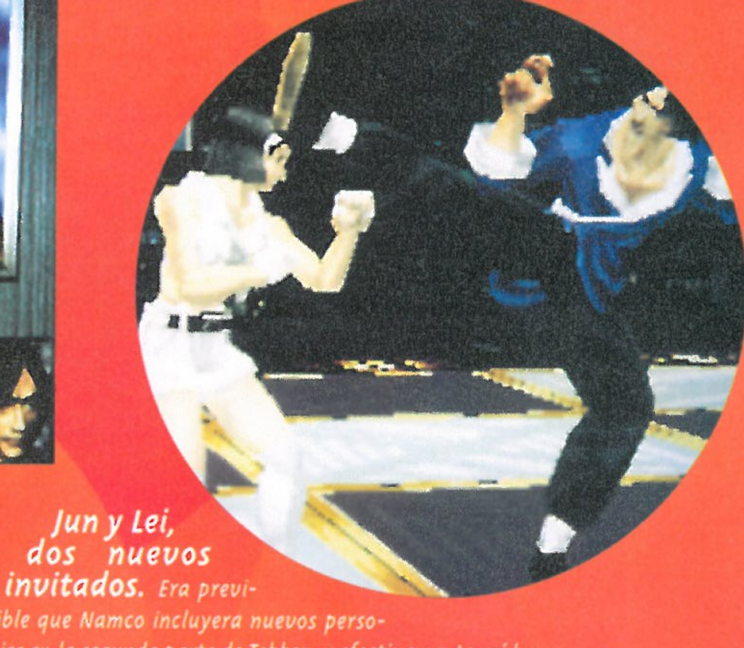
Tekken



Cuando un título triunfa una vez, puede triunfar dos veces. Esta parece ser una de las máximas que rige el mundo de los videojuegos. Namco ha asimilado esta idea a la perfección y consecuencia de ello es la presentación de la segunda parte de Tekken, que llegará a través de una recreativa que ya está preparando el asalto a las calles japonesas.



El repertorio de luchadores en Tekken 2 aumentará a diez tras la inclusión de dos nuevos personajes. Por otro lado, los antiguos luchadores sufrirán diversos cambios tanto en su diseño como en sus indumentarias. Todos tendrán un nuevo "look".





Jun y Lei, dos nuevos invitados.

*Era previsible que Namco incluyera nuevos personajes en la segunda parte de Tekken, y efectivamente así ha sido. Se trata de una joven pareja de orientales. Ella responde al nombre de **Jun Kazama**, es japonesa y su objetivo en este torneo es proteger el medio ambiente y los animales. En cuanto al nuevo luchador, **Lei Wulong**, es de origen chino, y el mejor detective de Hong Kong. Al parecer hay un asesino entre los participantes y este muchacho es el encargado de desenmascararle. Con estos dos nuevos personajes, el repertorio de Tekken 2 asciende nada menos que a 10 luchadores, sin contar a los jefes finales.*

La historia de los simuladores de lucha está llena de nombres míticos que han hecho su aparición una y otra vez y en cuantos formatos han salido a su paso: Street Fighter, Virtua Fighter, Mortal Kombat...

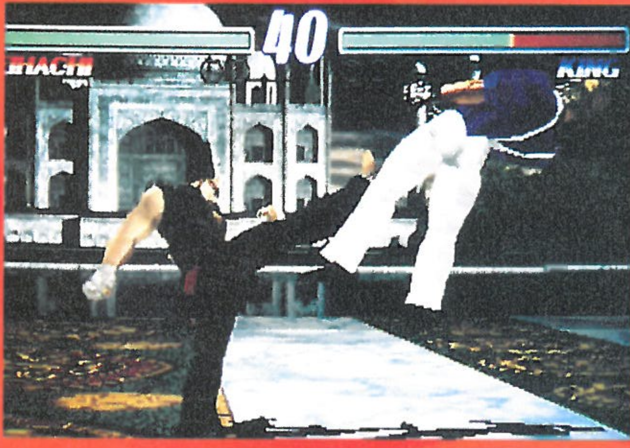
Ahora Namco ha llegado a la conclusión de que su Tekken tiene suficiente calidad no sólo como para ponerse al mismo nivel que cualquiera de estas grandes series, sino incluso para superarlas. Sin duda, las 500.000 unidades vendidas en Japón para PlayStation hasta la fecha, así lo confirman.

Por ello, la compañía japonesa ha decidido dar comienzo a una saga con esta segunda parte que aterrizará en los salones recreativos nipones este mismo mes de Septiembre y que, al igual que sucedió con la primera parte, poco después aparecerá en PlayStation, con diferencias -según sus propios realizadores-, casi inapreciables con respecto a la versión arcade.

En cuanto a las novedades que presentará este Tekken 2, lo más destacable es que se ha rediseñado la imagen de todos los personajes, aumentando su tamaño, cambiando sus indumentarias, mejorando sus movimientos... es decir, el aspecto que ofrecerán los luchadores ha sido notablemente mejorado.

Por otra parte, los escenarios también serán completamente diferentes, y nos trasportarán a lugares tan dispares como el Taj Majal de la India o el interior de una nave espacial. Para que estos cambios no le pillen demasiado por sorpresa al jugador, al obtener una victoria aparecerá una breve pero espectacular "demo" en la que se mostrará el próximo escenario a visitar.

Como veis, Namco ha decidido apostar muy fuerte por la lucha y está completamente decidida a situar a Tekken en el grupo de los mitos del género. ¿Alguien duda que podrá conseguirlo?



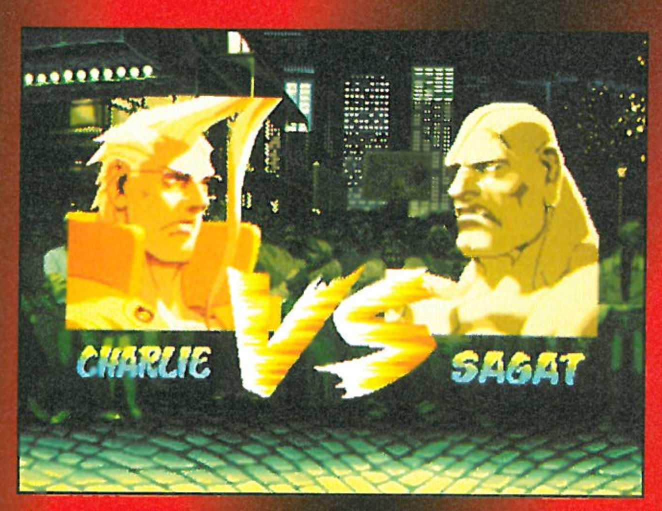


Street Fighter Alpha
Warriors' Dreams

Inevitable Regreso

Capcom ya nos puso sobre aviso hace un par de meses, anunciándonos el regreso de su juego más famoso para distintos formatos. Entonces no se sabía qué entrega nos llegaría en primer lugar, pero por fin se ha desvelado el secreto. Se trata de Street Fighter Alpha, -que anteriormente había sido anunciado como Street Fighter Legends-, y su destino no podía ser otro que la propia cuna de la serie, es decir, las máquinas arcade. En cualquier caso, es muy posible que en el 96 también lo veamos versionado para Saturn y PlayStation.





Charlie es uno de los nuevos personajes de Street Fighter Alpha. Se trata de un teniente de las Fuerzas Aéreas -como Guile- y no parece llevarse bien con Sagat.



El juego ha recuperado algunas opciones de anteriores entregas, como los Super Combos de Super SF II Turbo. En esta ocasión se presentan así de espectaculares.

Street Fighter Alpha continúa fielmente el inconfundible estilo de toda la saga, en el que **los sprites y decorados pre-dibujados copan toda la pantalla.**

Desde luego, **la pretendida revolución de Capcom no va a llegar con este juego.**

Se trata, sin embargo, de un homenaje tanto a los incondicionales de la serie, como al propio espíritu del juego y, por añadidura, de la compañía. Por esta razón, además de mantener la tradicional estética, **se ha incluido un repertorio de luchadores un tanto peculiar,** en el que quedan representadas la primera y original entrega de Street Fighter, el popularísimo Street Fighter II, e incluso el legendario beat'em up Final Fight. De este modo, de los habituales personajes tan solo permanecen **Ryu, Chun Li, Ken y Sagat**, que junto con otros seis individuos nuevos, completan la nada despreciable cifra de **10 luchadores.**

Pero a pesar de tantas dosis de tradición y nostalgia, Capcom no se ha resistido ha introducir alguna que otra novedad, como un nuevo **Modo Automático**, que permite a la máquina ajustar el nivel de dificultad de modo que cualquier jugador pueda disputar combates intensos y equilibrados, sin importar el nivel de habilidad que posea, o el llamado **Alpha Counteratack,** que posibilita que los jugadores puedan contratacar desde una posición defensiva. Tampoco faltan **unos cuantos movimientos y golpes nuevos,** así como el espectacular **Super Combo**, que tan buena acogida tuvo en Super Street Fighter II Turbo.

Con todo esto, los millones de fans de Street Fighter pueden ir abriendo boca, ya que en muy poco tiempo llegarán nada menos que **otras dos nuevas versiones más.** Y apostaríamos a que no serán las últimas...



PLAYSTATION,

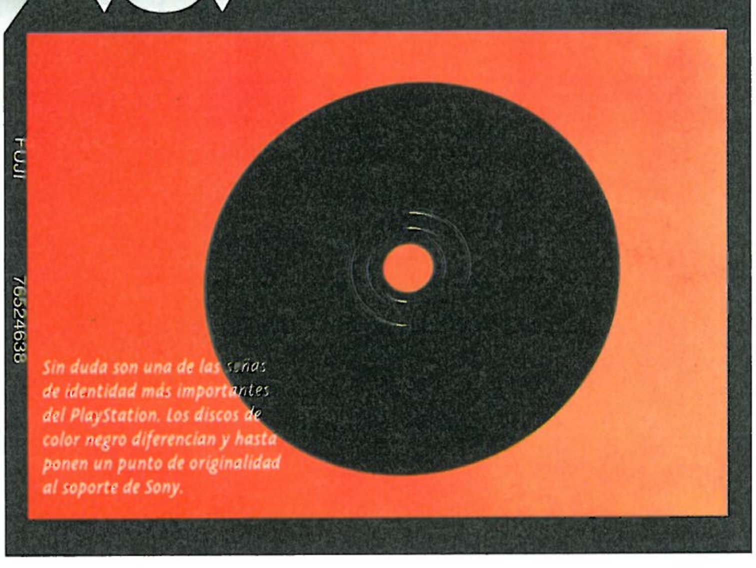
Sony inicia una nueva era



PlayStation irrumpirá en el mercado a lo largo de este mes de Septiembre. Aunque en el momento de cerrar esta edición aún no se habían dado cifras oficiales, todo apunta a que su precio en la calle será de 59.990 pesetas, y que los compactos oscilarán entre las 8.000 y las 10.000 pts. ¡Ah!, y en principio no habrá pack de lanzamiento.



Sony no ha variado el diseño de su PlayStation con vistas al lanzamiento europeo .Se conservan las mismas consignas y características de la máquina japonesa.



Sin duda son una de las señas de identidad más importantes del PlayStation. Los discos de color negro diferencian y hasta ponen un punto de originalidad al soporte de Sony.

AÑO CERO



Sony estrena su PlayStation en Europa tras más de medio año de experiencia en Japón. Durante ese tiempo, la multinacional nipona ha aprendido a jugar en el terreno de los clásicos -Nintendo y Sega-, a crear ilusión y a pensar que pueden llegar a ser los más grandes. Pero para conseguir esta meta Sony debe empezar otra vez desde cero, con el camino japonés ya andado, pero desde cero. En Europa no nos movemos al mismo ritmo que en el País del Sol Naciente, tampoco compramos tanto y, por encima de todo, somos muchísimo más exigentes.

Sony va a basar todo su ataque en la fuerza de su software, del cual ha entresacado ya 15 títulos que verán la luz en Septiembre y Octubre, si bien tienen calculado que para finales de este año los usuarios tengan a su disposición un amplísimo catálogo formado por cerca de 100 títulos.

En la primera remesa nos encontraremos con algunos compactos ya conocidos, incluso jugados, pero todos ellos con el sello de Sony o Psygnosis y con el objetivo de mostrar la verdadera cara de PlayStation. Así, en septiembre serán editados Tohshinden, Ridge Racer, Rapid Reload, Wipeout, Lemmings 3D, Novastorm y Kileak the Blood. Un mes después, para que no paremos, llegarán Jumping Flash, Destruction Derby, Mundo Disco, Ace Combat, Cybersled, Warhawk, Extreme Sports y el que sin duda será el título estrella de estas navidades, Mortal Kombat III.

A continuación os presentamos oficialmente la consola Sony PlayStation. En este reportaje conoceréis a fondo esta increíble máquina, sus características técnicas, y los periféricos que van a venir. También echaremos un vistazo a los juegos que saldrán en breve y que ya han pasado por nuestras páginas. Para que no nos falte de nada. Señoras y señores, ante ustedes... ¡PlayStation!



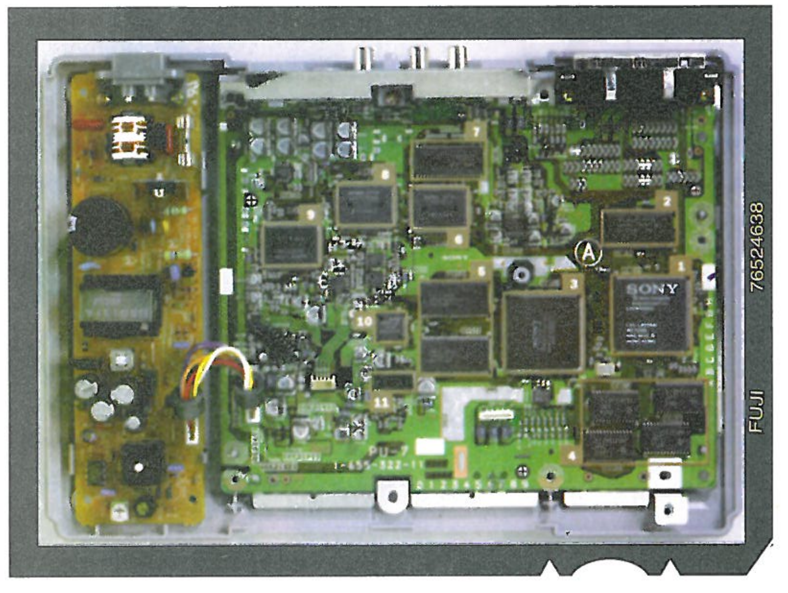
PlayStation viene equipada de 'fábrica' con una salida RGB con destino al euroconector de vuestra televisión, pero no os preocupéis, que también incorporará un adaptador para los que sólo tengáis entrada de antena RF Out.

LOS DATOS técnicos

• **CPU/Procesador Central:**
- R3000A 32 bits RISC Chip.
- Velocidad: 33 Mhz.
- 30 Millones de instrucciones por segundo.
- Capacidad de transmisión de datos: 132 Mb/segundo

• **Geometría 3D:**
- 66 Millones de instrucciones por segundo.

• **Gráficos:**
- 16.7 millones de colores.
- Resolución:
Mínima, 256 x 224.
Máxima, 640 x 480.
- Gestión de sprites y dibujo de fondos
- Buffer de cuadro ajustable (una especie de memoria intermedia de vídeo)
- Capacidad para gestionar



Un vistazo a la arquitectura de PlayStation. En la placa que mostramos arriba podéis observar la CPU de 32 bits (la reconoceréis por el logo de SONY en mayor tamaño), la controladora del CD, la memoria principal, la ROM (de igual tamaño que la CPU)...

- 1,5 millones de polígonos monocolor (flat shaded) por segundo.
- 500.000 polígonos texturados, de alta iluminación, por segundo.

• **Procesador de datos:**
- 80 Millones de instrucciones por segundo.
- Conexión directa al bus. Compatible con JPEG, MPEG 1.

• **Sonido:**
- ADPCM (Advanced Digital Pulse Code Modulation), 24 canales
- Frecuencia de muestreo: 44.1 KHz.

4.000 sprites tamaño 8 x 8 con rotaciones y scaling individual.
-Capacidad para generar fondos simultáneamente a una velocidad de 360.000 polígonos por segundo.
-CLUTs ilimitados
-Sin restricción de líneas.

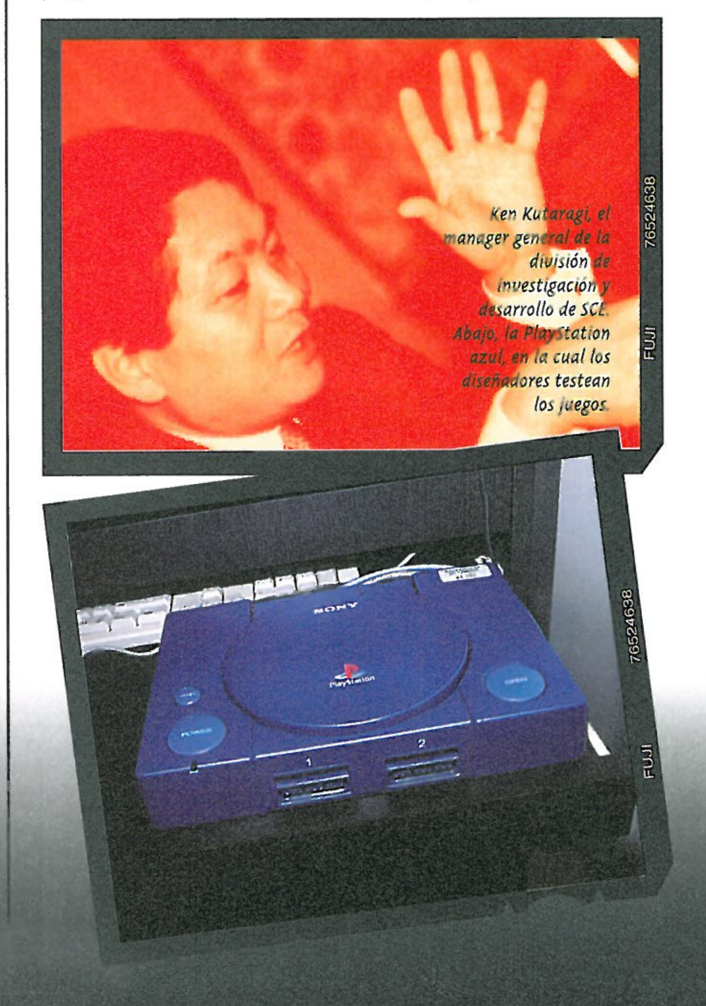
• **Memoria:**
- Ram principal: 16 Mbits.
- VRam: 8 Mbits.
- Ram Sonido: 4 Mbits
- Buffer CD Rom: 256 K
- ROM, sistema operativo: 4 Mbits
- Memory Cards para almacenar datos.

LA PROGRA paso a paso

Sony Computer Entertainment ha concedido hasta el momento más de 100 licencias para desarrollar juegos en **Europa**, unas 120 en **Estados Unidos** y más de 250 en **Japón**. El tema del software ha calado hondo en **Sony** donde, además de todos estos licenciatarios, hay varios equipos de desarrollo interno trabajando sin cesar en la creación de juegos. **Phil Harrison**, para Europa, y **Ken Kitagura**, en Japón, son los responsables de todo este maremagnum de software, desarrollo e investigación. De ellos depende la calidad de toda una línea de producto, y a ellos hay que preguntar cada vez que algo en el mundo **Sony** cambia de ritmo. O de rumbo.

En principio todos los programadores tienen independencia para 'escribir' sus propios juegos. Sólo en compactos vitales, sobre todo los primeros que salieron a la venta, la gente de **Sony** actúa supervisando directamente el producto. Algo así ocurrió en la concepción de **Ridge Racer** por parte de **Namco**. El equipo que se encargó de este genial juego de coches se adaptó en todo momento a la supervisión técnica del propio **Ken Kitaguri**, el manager general de **Sony I+D** en Japón. Y así salió, señores.

Para programar en **PlayStation** se necesitan tres cosas básicas. **Un PC, un kit de desarrollo PS y dominio del lenguaje C.** Por partes. Una de las decisiones más aplaudidas del equipo de investigación de **Sony** fue la de emplear el **PC** como plataforma de desarrollo



Ken Kutaragi, el manager general de la división de investigación y desarrollo de SCE. Abajo, la PlayStation azul, en la cual los diseñadores testean los juegos.

ACION PERIFERICOS

para jugar a tope

de software. De esta forma, los licenciatarios tan sólo necesitaban un par de tarjetas para empezar a crear juegos. Dichas tarjetas no son precisamente baratas, -cuestan unos 3 millones de pts.-, pero contienen el juego de chips de **PlayStation**, ram extra y un nodo de comunicación que permite al PC entender las instrucciones de la PlayStation. Las herramientas, eso sí, vienen gratis.

Como decíamos, el lenguaje que se utiliza para programar es el C. Concretamente, los diseñadores trabajan con un compilador de C llamado **GNU**, del que comentan que ha sido elegido porque casi todos los programadores conocen su funcionamiento.

Una vez que el juego ha sido desarrollado, se procede a la fase de testeo. Y es precisamente ahí donde entra en juego la traída y llevada **Playstation de color azul**, la Blue Machine como la apodan los programmers.

La característica principal de esta máquina es que es capaz de leer cualquier compacto, encriptado o no, que queramos probar. Ya sabéis que la máquina que llegará a **Europa** no podrá leer software japonés porque éste incluye un código que la máquina **PAL** no comprende. Pues bien, la Blue Machine se salta a la torera el código y planta en pantalla lo que queramos ver.

Pero esa máquina no está al alcance de todo el mundo. De hecho es un bien muy cotizado que tan sólo se deja ver en las sedes de las compañías que trabajan para PlayStation. Todo un lujo al alcance de unos pocos elegidos.

Sony acompañará el lanzamiento de **PlayStation** con tres periféricos de los catalogados imprescindibles, si bien ya tiene en cartera un buen número de accesorios que irán llegando más adelante. Vamos con los primeros.

Pad de control de Sony PlayStation

Fabricante: Sony

Precio: En Japón cuesta 2.500 Yens, aquí puede salir por entre las 3.000 y las 4.000 pts.

Características: Se trata del mismo mando de control que incorpora 'de serie' Sony PlayStation. Como ya sabéis, incluye 4 botones de disparo y otros cuatro más en la parte superior.

Forma y tamaño: Muy vanguardista pero extremadamente práctico. De cada lado del mando parten una especie de brazos de grueso tamaño que permiten sujetar el pad sin esfuerzo.





Memory Card

Fabricante: Sony

Precio: En Japón, 2.000 Yens. En España, entre 2.500 y 3.500 pts.

Características: Permite almacenar hasta 256 Kbytes (1 megabit más o menos) de información. Se integra en la máquina a través de las ranuras que veréis sobre los puertos de entrada reservados para el pad. Para acceder a la gestión de la memoria, sólo tendréis que encender la máquina prescindiendo del juego. El sistema operativo os dejará borrar o trastocar la información de la tarjeta. Respecto a la forma de salvar datos de un juego, eso dependerá de la forma en que los programadores hayan estructurado el sistema en el CD.

Forma y tamaño: Tiene forma rectangular, un tamaño que para que os hagáis a la idea es aproximadamente la mitad de un disco de 3 1/2 en PC, y el mismo tono gris que baña la máquina.

Mouse

Fabricante: Sony

Precio: 3.000 Yens en Japón. Serán 4.000 ó 4.500 pts en España.

Características: Se vende conjuntamente con una linda alfombrilla. Y su funcionamiento es idéntico al del resto de ratones para otras máquinas. Se conecta al puerto de entrada del pad y es perfectamente compatible con otro mando. Empleadlo en compactos tipo Lemmings o Mundo Disco. Le sacaréis mucho más partido.

Forma y tamaño: Muy aparente. A pesar de su aspecto ligero, lo cierto es que pesa lo suyo. Tiene un tamaño similar de los ratones de PC, algo más grande que el de la Super Nintendo, por comparar.



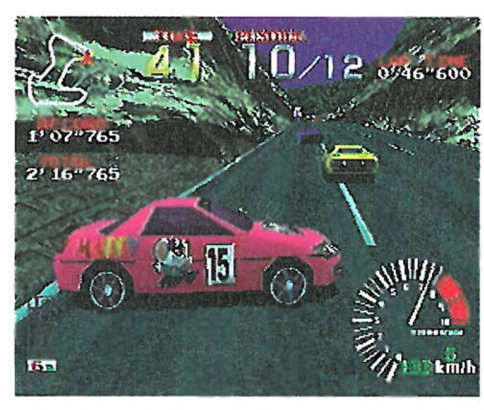
Todos estos periféricos ya están disponibles en Japón y es muy posible que Sony se decida a traerlos pronto a nuestro país.

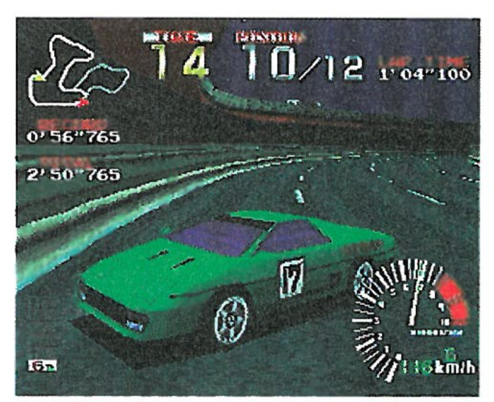
RIDGE RACER

La mejor garantía para PlayStation

La aparición de PlayStation en el mercado no podría entenderse hoy por hoy sin la presencia de Ridge Racer. Sony sabía desde el primer momento que si conseguía meter en su máquina un título que todavía estaba maravillando en los salones recreativos, convencería al mundo entero de que su producto daba la talla. Y así ha sido. Ridge Racer parte como el juego clave para el futuro de PlayStation, el que marcará el baremo de calidad para los posteriores lanzamientos.

Namco ha creado una conversión espectacular, casi perfecta, un auténtico regalo para los ojos que ofrece una jugabilidad sólo equiparable a la máquina recreativa. En un futuro habrá juegos mejores, pero en la actualidad Ridge Racer ha batido todos los records de calidad.













Namco contó con el asesoramiento directo de la propia Sony durante la realización de Ridge Racer. Al parecer, no quería que nada saliera mal.

Valoración

UNA OBRA MAESTRA.

Para conseguir el calificativo de obra maestra debe contarse con unos requisitos fundamentales: un gran juego sobre el que trabajar, un gran máquina que pueda acogerlo y unos grandes programadores que sean capaces de sacarle a todo el máximo partido. Con ***Ridge Racer****, todas estas circunstancias se ha unido, y por eso puede ser calificado como tal.*

Resulta realmente complicado destacar alguna cualidad del juego sobre las demás, pero nosotros vamos a quedarnos con una: es capaz de hacer disfrutar al máximo hasta al jugador más exigente. Y nadie que haya jugado una partida con ***Ridge Racer*** *tendrá el valor de decir lo contrario.*

Ridge Racer cuenta con varias claves secretas que aumentan las opciones del juego y alargan considerablemente su vida.

Ridge Racer es, con diferencia, el juego más vendido para PlayStation en Japón.

Comparación

EL GRAN DUELO FRENTE A DAYTONA.

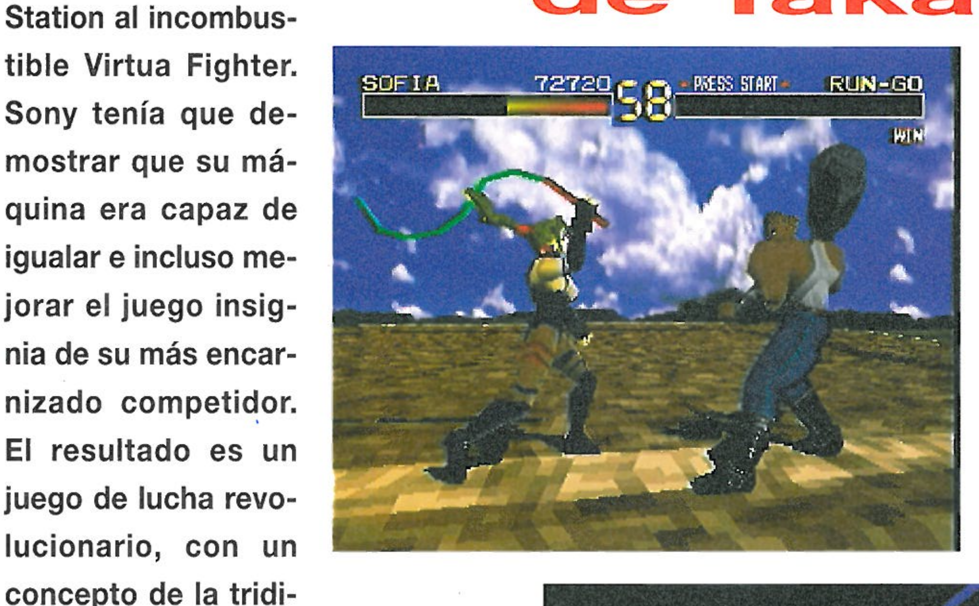
En estos momentos, el mayor combate en el género de los coches se está manteniendo entre dos títulos: ***Ridge Racer (PlayStation)*** *y* ***Daytona USA (Saturn)****. Ambos presentan credenciales impresionantes y resulta difícil decidir cuál de los dos es mejor. A un lado quedan otros juegos importantes como* ***The Need for Speed*** *para 3DO o* ***Cruis'n USA*** *para Ultra 64. Pero la dura batalla no acaba aquí, pues en poco tiempo vendrán nuevos y espectaculares simuladores, como* ***Destruction Derby****, de Psygnosis para PlayStation, o* ***Sega Rally*** *para Saturn.*

Como en el género de la lucha, la competencia aquí también es extremadamente dura, pero en cualquier caso el juego de Namco puede considerarse como un auténtico lujo.

TOH SHIN DEN

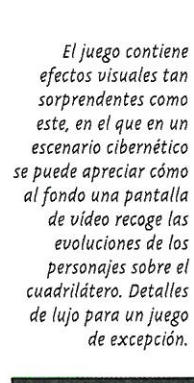
La revolución de Takara

Ha sido la inmediata respuesta de PlayStation al incombustible Virtua Fighter. Sony tenía que demostrar que su máquina era capaz de igualar e incluso mejorar el juego insignia de su más encarnizado competidor. El resultado es un juego de lucha revolucionario, con un concepto de la tridimensionalidad jamás visto en este género, y con toda la espectacularidad que se espera de los juegos de la nueva generación. A pesar de que su jugabilidad pueda ser cuestionable, nadie pone en duda el sensacional trabajo a nivel gráfico de Takara. Toh Shin Den es un juego de lucha único, ideal para convencer al público de que se encuentran ante un soporte capaz de ofrecer títulos impensables hasta hace unos meses.



El movimiento de los personajes en Toh Shin Den es impresionante. Los polígonos también han demostrado ser imprescindibles para este género en la consola de Sony. Takara ha sabido aprovechar con diligencia las posibilidadesd que ofrece PlayStation.





El juego contiene efectos visuales tan sorprendentes como este, en el que en un escenario cibernético se puede apreciar cómo al fondo una pantalla de vídeo recoge las evoluciones de los personajes sobre el cuadrilátero. Detalles de lujo para un juego de excepción.







Takara ha conseguido representar a la perfección el concepto de tridimensionalidad.

La sabia utilización de las texturas ha conseguido unos resultados sorprendentes.

Valoración

CALIDAD INDISCUTIBLE.

*Gráficamente hablando, **Toh Shin Den** es el mejor juego de lucha disponible en estos momentos para consola alguna. La posibilidad de que los luchadores se muevan por todo el escenario, -con un seguimiento de "cámara" absolutamente espectacular-, rompe el concepto de tridimensionalidad conocido en toda la historia de las consolas, aunque no menos impactantes son las sensacionales texturas o el espléndido movimiento de los personajes.*

Puede cuestionarse algún aspecto jugable, -como la excesiva facilidad para usar las magias-, pero, en general, puede ser considerado como una auténtica joya en su género.

Takara se ha decantado por la espectacularidad total y por eso ha incluido numerosas magias y fuegos de artificio.

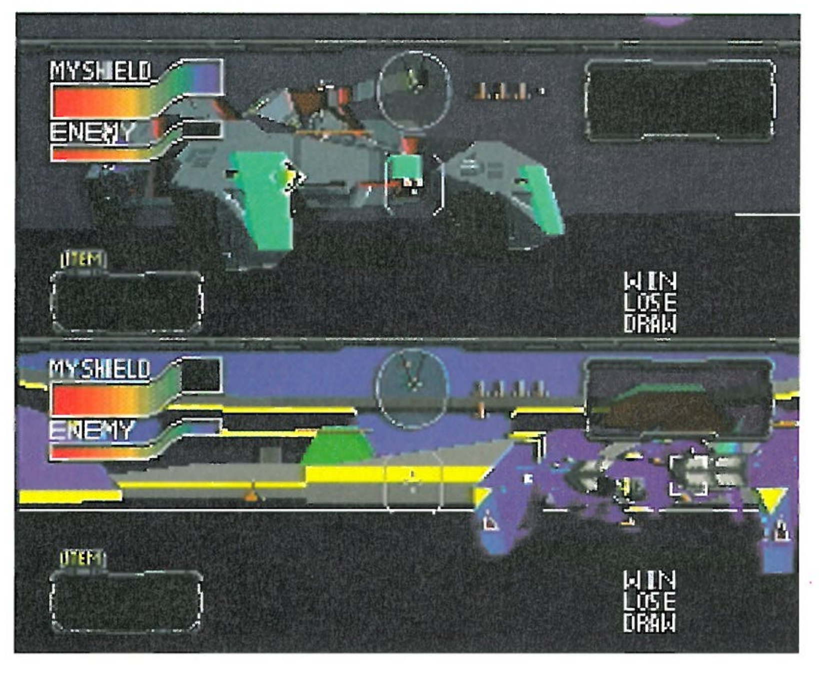
Comparación

¡QUÉ DURA ES LA COMPETENCIA¡ *No hay duda de que el género de la lucha es uno de los más cotizados en los nuevos sistemas. **Toh Shin Den** encuentra en **Virtua Fighter (Saturn)** a su más directo rival, -y más adelante también en su nueva versión, con texturas incluidas, **Virtua Fighter Remix**-. Pero dentro de la propia casa, el tema tampoco está nada fácil, pues **Tekken**, de Namco, es un juego de muchos kilates que pronto estará también disponible en PlayStation. Como lo estará **Zero Divide**, de la compañía Zoom, un programa cortado por el mismo patrón que el propio **Toh Shin Den**. Sin embargo, a nivel gráfico se puede decir que, a fecha de hoy, este título no ha encontrado a nadie que consiga hacerle ni la más mínima sombra.*

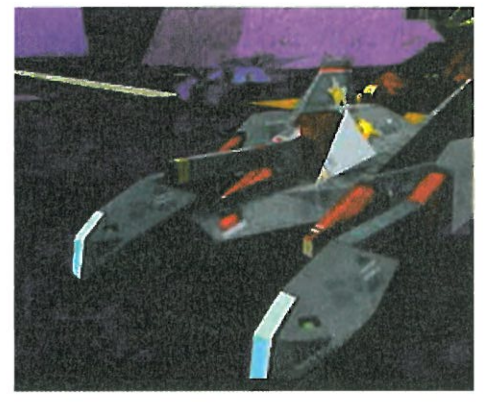
CYBERSLED

Torneo Futurista

Desde los salones recreativos, Namco recupera para PlayStation uno de sus éxitos más sonados. Se trata de un combate entre dos vehículos armados en un recinto limitado. Una especie de lucha entre gladiadores en un circo romano, pero ambientado en el siglo XXI. Ocho súper tanques con características bien definidas, que condicionan la estrategia a seguir frente al adversario. Tanto la máquina, como un amigo pueden hacer de contrincantes, en este último caso, utilizando la pantalla partida como recurso. Namco ha tenido la deferencia de incluir como novedad las texturas de los vehículos, inexistentes en la versión original. Una variante de lucha "uno contra uno" con grandes dosis de originalidad.



Debido a que durante su realización Sony no había lanzado aún el Link Cable, Namco decidió incluir el modo de dos jugadores mediante la Split Screen o pantalla partida. Aunque resulta algo confuso, no deja de ser una opción divertida.









Cybersled ha sido definido por la mayoria de los expertos como el Battletech del 95.

Valoración

FIEL A LA RECREATIVA. *__Namco__ no se ha complicado la vida a la hora de versionar este juego en formato doméstico. El programa es idéntico a la recreativa, con la mejora de la inclusión de texturas en los vehículos. El juego, en principio, resulta atractivo, pero a la larga puede hacerse algo monótono, en parte por la rutina en los movimientos de los adversarios y en parte por los pocos alicientes que presenta cada nuevo combate. Por otro lado, el modo de dos jugadores, aunque divertido, es algo confuso, y no llega a las cotas de la recreativa. A __Cybersled__ podría definírsele como un juego correcto, digno de la nueva generación, pero con escasos detalles rompedores.*

Namco ha sabido aprovechar las posibilidades de PlayStation y ha incluído texturas que no aparecen en la versión para recreativa.

Namco lanzará en breve la segunda parte de este juego en recreativa, Cyber Command.

Comparación

ESCASÍSIMOS COMPETIDORES. *Las características tan particulares de __Cybersled__ hacen de él un juego sin competidores. Todo el mundo ha coincidido en comparar este título con un clásico de Macintosh, __Battletech__, y haciendo aún más memoria, con __Battlezone__ de Atari o __Spectre__, también de Mac. Pero centrándonos en los nuevos sistemas nos encontramos con dos títulos que todavía no han salido a la calle, pero que serán prácticamente idénticos al programa de Namco: __Battlesports__ para 3DO y __Assautl Rigs__, de Psygnosis, también para __PlayStation__. Aún se sabe muy poco de estos títulos, por lo que habrá que esperar para poder compararlos.*

JUMPING FLASH

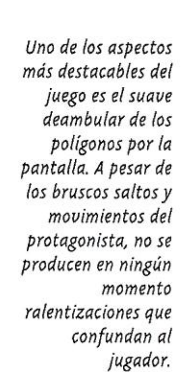
La nueva era de las plataformas

Sony Computer Entertainment ha entendido como nadie que la aportación de los nuevos sistemas al universo jugable debe llegar por revolucionar géneros un tanto caducos. De este modo, se ha sacado de la manga un juego de plataformas totalmente innovador, en el que un robot al que se maneja en perspectiva subjetiva puede desplazarse libremente por mapeados tridimensionales en forma de ciudades flotantes. Un apañado mundo poligonal con estética "cartooniana" hace las veces de escenario, mientras que los saltos pasan a ser los protagonistas indiscutibles de un juego que ha sido concebido en su conjunto con ideas frescas y originales, tanto en lo que se refiere a su desarrollo como a su estética.



Comparación

SÓLO CONTRA TODOS. *De momento, de todos los juegos de plataformas que han aparecido para los nuevos sistemas,* ***Jumping Flash*** *es el único que se aparta considerablemente de las pautas clásicas del género.* ***Clockwork Knight*** *apuesta por la tridimensionalidad y por una ambientación novedosa, pero su desarrollo básicamente es idéntico a los plataformas para las 16 bit.* ***Astal****, también de Saturn, sólo aporta unos gráficos vistosos, pero en cuanto a innovaciones, nada de nada. No de puede decir que* ***Jumping Flash*** *sea un juego aplastantemente superior a sus rivales, pero si es considerablemente más original e innovador en sus planteamientos.*



Uno de los aspectos más destacables del juego es el suave deambular de los polígonos por la pantalla. A pesar de los bruscos saltos y movimientos del protagonista, no se producen en ningún momento ralentizaciones que confundan al jugador.

Valoración

INNOVAR O MORIR. *Ante todo hay que reconocer el indudable esfuerzo de* ***Sony*** *por aportar nuevas y originales ideas a un género tan poco propenso a revoluciones. Además,* ***Jumping Flash*** *supone una nueva demostración de la poderosa capacidad de* ***PlayStation*** *para manejar polígonos, en esta ocasión con una sorprendente suavidad, acompañada de todo tipo de efectos como rotaciones, scalings o zooms, sin una sola ralentización o pixelación. Tan sólo un desarrollo un tanto monótono y la simpleza de los objetivos pueden restar algo de calidad a un programa muy digno al que* ***Sony*** *quiere convertir en estrella.*

KILEAK THE BLOOD

Tras la estela de Doom

Las aventuras tridimensionales con perspectiva subjetiva, se han convertido en un punto de referencia obligado para los sistemas de la nueva generación. Kileak The Blood es la baza de Sony en este género, y se presenta en forma de un agradable programa realizado con mucho oficio, en el que destaca la conseguida sensación de tridimensionalidad y la inclusión de numerosos enemigos que hacen gala de atractivas formas poligonales, tan de moda en estos días. La historia presenta un argumento futurista, protagonizado por un extraño robot al que se le presentan objetivos variados y multitud de opciones, y donde la acción y la estrategia comparten por igual los honores en el desarrollo del juego.



Este extraño robot que veis a la derecha es el protagonista del juego, a pesar de que en ningún momento aparece en pantalla. El jugador asume el rol de este personaje para introducirse en una inquietante atmósfera que le llevará a recorrer larguísimos pasillos plagados de peligros.



Comparación

SE SITÚA ENTRE LOS MEJORES. *Resulta evidente que todos los nuevos sistemas tienen su representante en este género.* ***Alien vs Predator****, de Jaguar, se ha convertido en el más atractivo y divertido de cara al jugador, además de hacer gala de una calidad técnica notable. Saturn cuenta por su parte con* ***Deadalus****, un programa de sorprendente parecido a* ***Kileak The Blood****, pero de inferior calidad. Tampoco hay que olvidar las versiones del eterno* ***Doom****, tanto para Jaguar, como para Ultra 64 (cuando salga, claro), por lo que nos encontramos ante un género con una dura competencia de la que* ***Kileak*** *no sale nada mal parado.*

Valoración

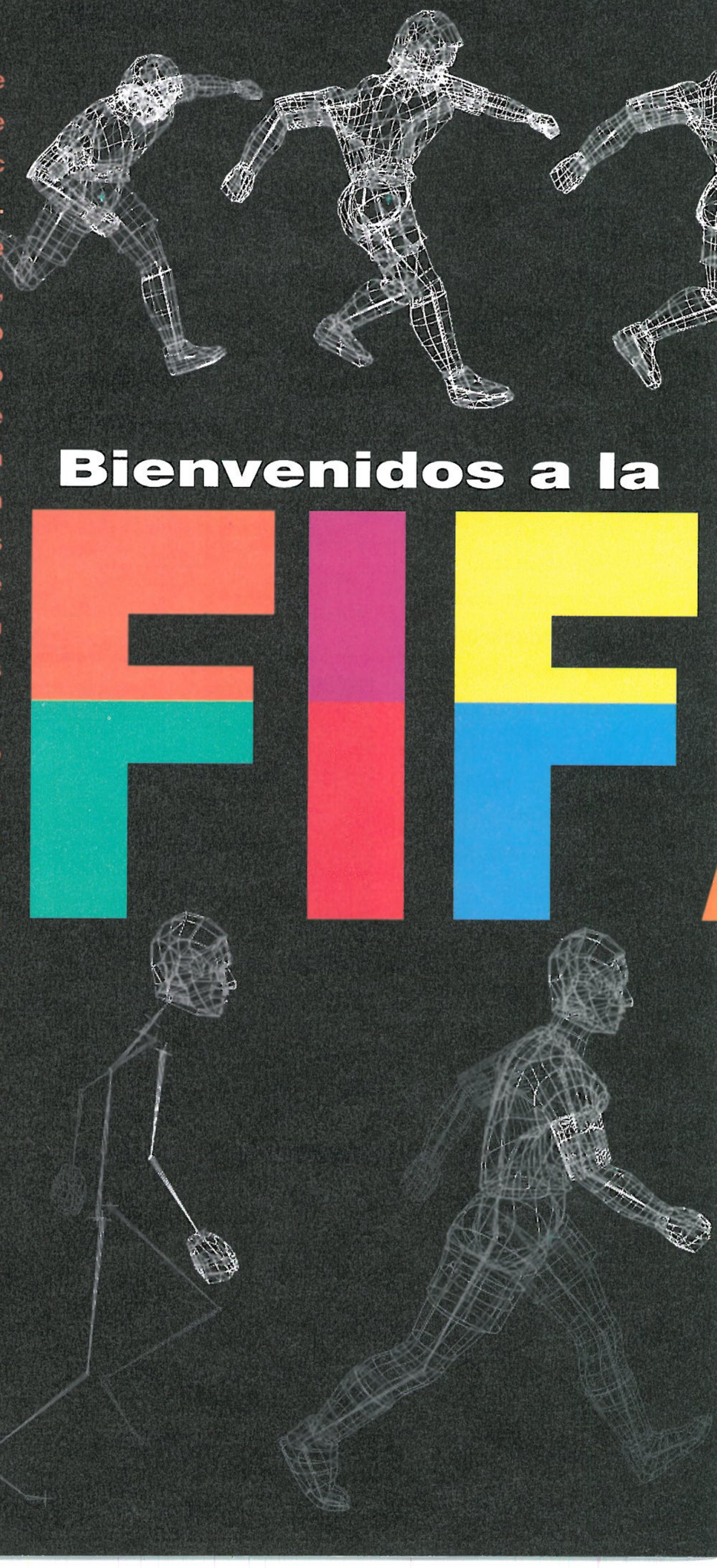
UN BUEN COMIENZO. *Hay que considerar a* ***Kileak The Blood*** *como un buen juego que posee detalles interesantes, como pueden ser su brillante aspecto gráfico o su conseguida sensación de tridimensionalidad a base de inteligentes efectos de luces y sombras. Otros aspectos, sin embargo, pueden ser más discutibles. Es el caso de los enemigos, demasiado insulsos e impersonales, o el de la repetitiva estética de los decorados. Por otro lado, es un compacto que se deja jugar progresivamente, y que contiene un desarrollo interesante. Un buen comienzo para* ***PlayStation****, pero todavía debemos esperar algo más en este género.*

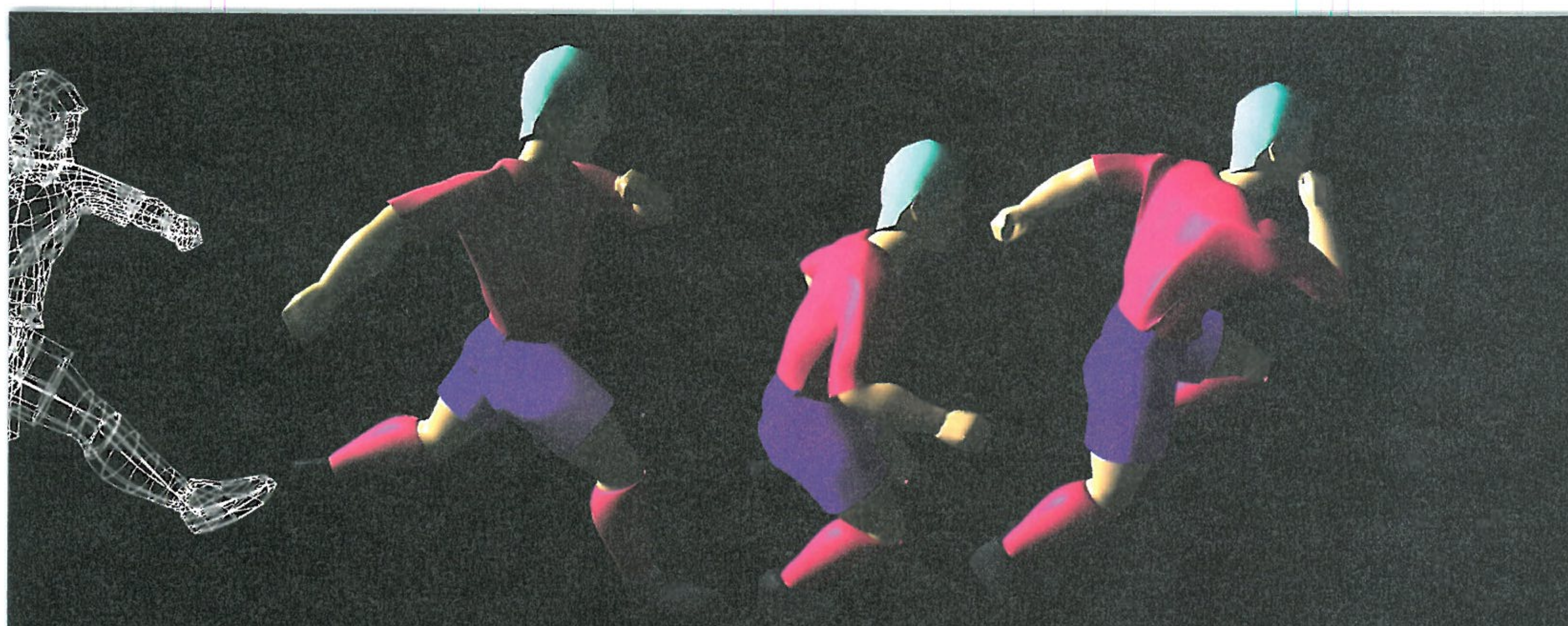
EA Sports, el sello canadiense encargado de toda la línea de software deportivo de Electronic Arts, afronta su reto definitivo. Tras impresionantes éxitos de venta, laureles, aclamaciones, muchos FIFA en su haber y todo el reconocimiento y prestigio internacionales, el equipo de Vancouver tiene todo listo para enfrentarse a FIFA 96, la gran creación deportiva por los siglos de los siglos, la culminación de una saga de fútbol nacida para arrasar, el catecismo de los futboleros de la consola.

En Hitech queríamos saber cómo sería el nuevo FIFA, qué tecnología se estaba empleando, cómo estaban quedando todas las versiones. De ahí que un equipo de nuestra revista se desplazara hasta Canadá, -hasta la misma ciudad de Vancouver-, para vivir durante una semana las mismas peripecias y avatares que el equipo de EA Sports.

Lo que vais a leer a continuación es un completo dossier de lo que nos espera a la vuelta de la esquina en el mundo del fútbol computerizado. Versión por versión, clave por clave, pantalla por pantalla, ante ustedes, FIFA 96.

Bienvenidos a la FIFA





próxima dimensión del fútbol

A '96



Este es el aspecto que presentará FIFA 96 en la nueva máquina de Sega. Como veis, nos encontramos en un estadio completamente tridimensional en el que hasta 7 cámaras nos irán mostrando el desarrollo de las jugadas desde diferentes puntos de vista.

En Saturn...

Electronic Arts se introduce por segunda vez con su FIFA Soccer en las máquinas de 32 bits. Ya lo hizo con gran éxito en 3DO, y ahora le ha tocado el turno a las nuevas máquinas de Sega y Sony.

Con la realización de las versiones para estas dos máquinas, da la impresión de que EA quiere sacar todo el partido a las posibilidades de estos innovadores hardwares. De este modo, en Noviembre nos encontraremos con dos programas que si bien siguen manteniendo ese espíritu de simulador "puro y duro" que siempre ha caracterizado a las anteriores versiones de FIFA, han sabido adaptarse perfectamente a las exigencias de los nuevos tiempos.

Así, -tal y como ocurría en 3DO-, en las versiones para PlayStation y Saturn se presentará ante nosotros un terreno de juego tridimensional en el que podremos seguir la acción mediante 7 perspectivas distintas, pudiendo optar por cualquiera de ellas en el momento que se crea conveniente. Algo realmente impresionante a nivel gráfico.

Pero, además, EA Sports incluirá en estas dos versiones un elemento que hasta ahora había estado ausente en los juegos de fútbol y que le dará una emoción inusitada a los partidos: los comentarios en tiempo real de un locutor.

Nada menos que 15.000 frases con diferentes entonaciones, combinadas mediante tres bloques perfectamente estructurados, saldrán por boca de dos profesionales experimentados, John Motson para el idioma inglés y Wolf Dieter para el alemán. El resultado será muy parecido a lo que habitualmente podemos escuchar en las retransmisiones televisadas de un partido real, es decir, que nuestras jugadas irán acompañadas de comentarios que describirán la acción y nombrarán a los jugadores que lleven la pelota.

Por otra parte, el juego contará con la presencia de 300 equipos correspondientes a 12 ligas internacionales, -la española incluída-, lo que da un total de unos 4.000 jugadores, esta vez sí, con sus nombres reales, e incluso con sus correspondientes números en la camiseta, para una mejor identificación.

Pero aquí no acaban las novedades. EA también incluirá una opción a la que hasta ahora parecía resistirse y que permitirá practicar

Las mayores prestaciones para el manejo de polígonos con texturas de PlayStation, han permitido que en esta versión los jugadores puedan lucir camisetas a rayas o de varios colores.

y PlayStation

tanto el control del balón, como el lanzamiento de faltas o penalties. Este detalle resulta sumamente útil, pues, como ya hemos dicho, FIFA continúa la línea de simulación de anteriores entregas, por lo que llegar a dominar la pelota suele resultar un tanto complicado. Pero por si esto aún no te parece suficiente, en FIFA 96 se podrá optar también entre diferentes niveles de dificultad, de modo que se podrá ajustar perfectamente el programa a cualquier tipo de jugador.

Otros alicientes llegarán por el lado del sonido, que ofrecerá cánticos y ovaciones en perfecto Dolby Sorround, por el de las imágenes de vídeo, ya que en los intermedios de cada partido podremos disfrutar de las mejores jugadas del pasado mundial USA 94, y por la inclusión de detalles curiosos como la elección del mejor jugador al final de cada encuentro.

Por supuesto, todas estas novedades estarán encuadradas dentro del amplio repertorio de opciones, tácticas y estrategias habituales que han consagrado a FIFA como el mejor simulador de fútbol de todos los tiempos.



En ambas versiones tendremos la posibilidad de elegir hasta 12 idiomas para los menús. Los comentarios de las jugadas serán, sin embargo, tan sólo en inglés o en alemán.

EL MEJOR EQUIPO

Detrás de FIFA 96 se encuentra un grupo formado por más de 100 personas que trabajan exclusivamente para este nuevo y ambicioso proyecto de Electronic Arts.

La filial canadiense de esta compañía es muy consciente de la importancia del éxito de este título, por lo que para la realización de las nuevas versiones no se están escatimando medios técnicos ni humanos: todo tiene que salir a la perfección para conseguir situar a FIFA 96 en lo más alto de las listas de ventas de todo el mundo.

Al frente de todo el equipo está su productor, Bruce MacMillan, quien en nuestra visita a los estudios de EA en Vancouver nos explicó personalmente todo lo relacionado con las nuevas versiones de FIFA 96. Bruce es un auténtico fanático del fútbol, y a pesar de que en este país este deporte no alcanza la popularidad de otros como el Hockey sobre hielo -auténtica pasión de los canadienses-, el béisbol, el fútbol americano o el baloncesto, desde pequeño ha sido un apasionado seguidor de las ligas inglesa, italiana y española. Bruce ha sido el responsable de todas las versiones de FIFA realizadas hasta la fecha -incluidas las de Super Nintendo y MegaDrive-, por lo que no es de extrañar que una vez más Electronic Arts

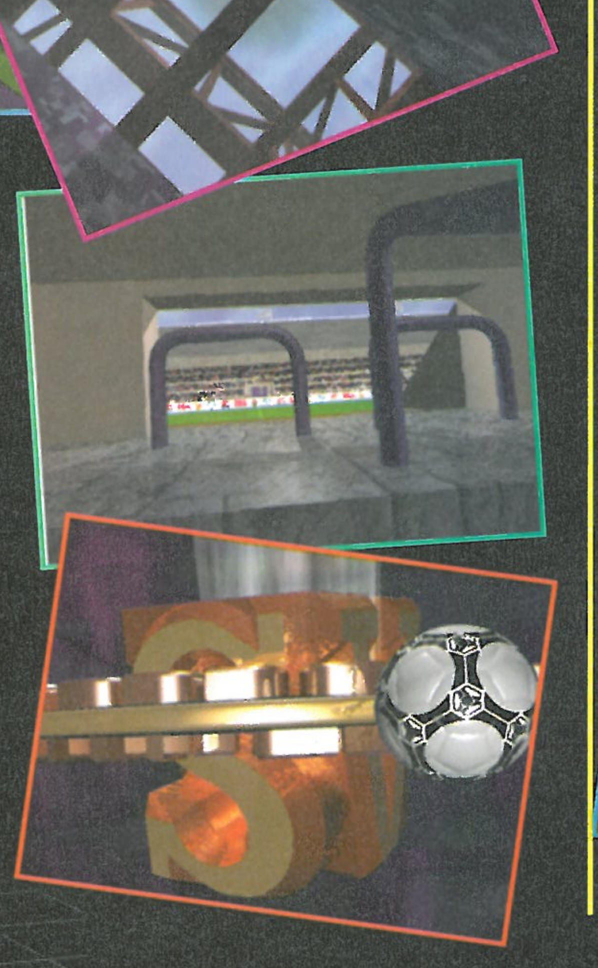


Bruce MacMillan, productor de FIFA 96 y máximo responsable de este proyecto.

Reportaje

Virtual Stadium, un estadio real

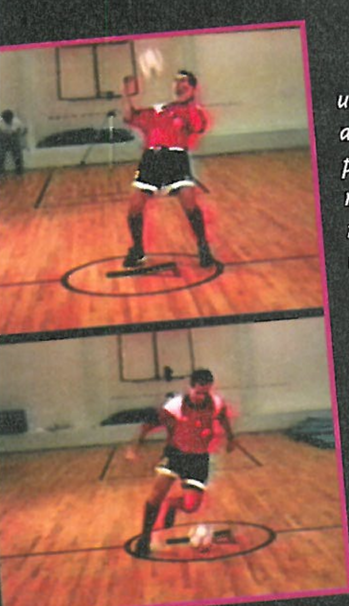
Captura de imágenes en movimiento



La tecnología Virtual Stadium, desarrollada por EA Canadá expresamente para las versiones de 32 bits y PC de FIFA 96, pone a disposición del jugador un número de puntos de vista prácticamente infinito.

La teoría dice que este sistema rodea el campo de cámaras, buscando obtener una sensación muy parecida a la que se consigue en las retransmisiones de partidos de fútbol por TV. La práctica confirma el dato: las jugadas se observan desde casi todos los ángulos, el campo gira mientras el jugador avanza por la banda, los zooms y alejamientos de la acción están a la orden del juego. FIFA 96 será un juego realista a todos los niveles. Excepto porque no notaréis el cansancio en vuestras piernas, el resto de detalles se valdrá de la realidad para hacer más creíble la simulación.

Habrá siete ángulos prefijados desde los que dominar el balón. Y eso será suficiente para hacernos creer que estamos metidos en un campo de verdad. Seguro.



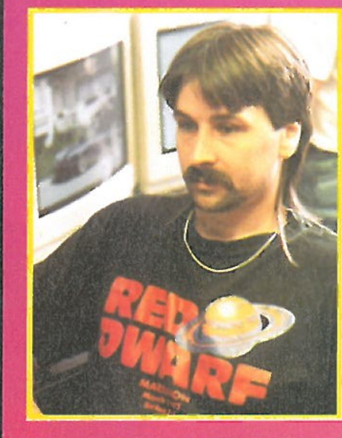
Electronic Arts está utilizando las más avanzadas técnicas para conseguir las mayores cotas de realismo en todas las versiones de FIFA 96.

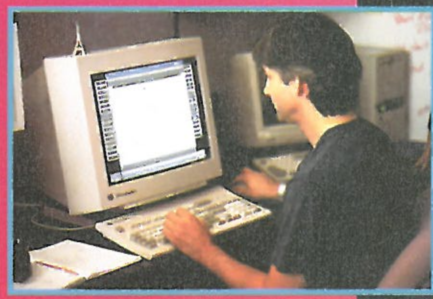
Entre otras, está haciendo uso de la llamada Captura de Imágenes en Movimiento, práctica que consiste en filmar con varias cámaras simultáneamente a un modelo -en este caso el futbolista profesional Carl Valentine, al que podéis ver en la fotografía de la derecha-, que realiza todos los movimientos que se pueden llevar a cabo en el transcurso de un partido: carrera, remates de cabeza, disparos, regates, lanzamientos de banda...

Posteriormente, estas imágenes son tratadas con potentes estaciones de trabajo que transforman estas figuras tridimensionales en "armaduras" que más tarde son cubiertas con diferentes texturas. De esta forma se consigue que los movimientos efectuados por los jugadores en el juego sean increiblemente reales.

Además de servir como modelo, Carl Valentine también está asesorando a los programadores de FIFA ´96 en todo lo relacionado con las cuestiones técnicas y tácticas que intervienen en el deporte rey. No en vano, este futbolista ha jugado algunos años en la liga británica y ahora lo hace en la liga canadiense como entrenador.







Aquí podéis ver a dos de los miembros del equipo de FIFA 96. En la imagen superior aparece el jefe de programación de las versiones de Saturn y PlayStation. Abajo, uno de los desarrolladores del Virtual Stadium.

haya puesto en sus manos lo que puede ser considerado como el proyecto más importante de esta compañía para el próximo año.

Como decíamos, en FIFA 96 están trabajando más de 100 personas, que se reparten entre programadores, grafistas, músicos, animadores, técnicos de vídeo, testeadores... Todos ellos, durante la semana que pasamos en sus estudios, supieron transmitirnos el entusiasmo que tienen puesto en un título que, a partir del mes de Noviembre, aparecerá en el mercado con la intención de demostrar que bajo sus siglas se esconde el mejor simulador de fútbol de la historia.

MD 32X



Este formato de Sega también tendrá derecho a su versión correspondiente de FIFA 96. Obviamente, su calidad técnica no alcanzará las cotas de Saturn o PlayStation, pero las características generales del juego, tanto en presentación como en desarrollo, serán las mismas en las tres máquinas.

FIFA 96 se convertirá en el primer juego de fútbol para esta máquina, y una buena oportunidad para comprobar las posibilidades de 32X en esta modalidad.

concurso

JAGUAR

sorteamos 10 Jaguar

Este mes te proponemos 2 preguntas sobre ATARI JAGUAR Si eres capaz de averiguar las respuestas una de estas 10 JAGUAR puede ser tuya.

BASES CONCURSO JAGUAR

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HI-TECH, que envien el cupón (no son válidas las fotocopias), a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; Revista HI-TECH; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO JAGUAR
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán DIEZ cartas, que serán ganadoras de una consola Jaguar y un juego. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 28 de agosto de 1995 al 30 de septiembre de 1995.
4. - La elección de los ganadores se realizará el día 5 de octubre de 1995, y se publicarán en el número de noviembre de HI-TECH.
5.- Una copia de estas bases estará también disponible en todos los Centros Corte Inglés y Centros Oficiales Jaguar. Para información sobre estos centros puede llamar al teléfono de Barcelona 414 32 65, o al de Madrid 730 10 25.
6.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
7 - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
8 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PRODUCTS FINAL Y HOBBY PRESS.

1. ¿Cuál de estas consolas es la verdadera Jaguar?



2. ¿Sabrías clasificar estos 14 juegos de Jaguar?

A.	Fight for Life	I.	Aventura
B.	Rayman	II.	Baloncesto 3D
C.	Super Burn Out	III.	Carreras de coches
D.	White Men Can´t Jump	IV.	Carreras de motos
E.	Soul Star	V.	Estrategia
F.	Ultra Vortex	VI.	Fútbol
G.	Power Drive Rally	VII	Inteligencia
H.	Cannon Fodder	VIII.	Lucha
I.	Double Dragon V	IX.	Lucha
J.	Flashback	X.	Lucha 3D
K.	Phear	XI.	Matamarcianos
L.	Pinball Fantasies	XII.	Pinball
M.	Off Road Rally	XIII.	Plataformas
N.	Sensible Soccer	XIV.	Rally 4X4

Date prisa. Tienes hasta el 30 de septiembre para enviarnos tus respuestas. ¡Suerte!



CUPÓN CONCURSO JAGUAR

Nombre y Apellidos ....

....

Calle ....

Localidad..

Provincia ....

C. Postal....................Teléfono....................

Las respuestas correctas son:

1. La verdadera JAGUAR es la ____

2. Los catorce juegos se clasifican (indica el número de clasificación, del I al XIV):

A .... B. .... C. .... D. .... E. ....

F. .... G. .... H. .... I. .... J. ....

K .... L. .... M. .... N. ....

Sumario

En vanguardia



68 Super Side Kicks 3

Este nuevo simulador de fútbol para Neo Geo CD se ha convertido, casi sin pretenderlo, en nuestro juego más destacado del mes.

Como sabéis, el 3 que lleva al final de su nombre significa que ya han salido 2 Super Side Kicks antes. Y como dice el refrán que a la tercera va la vencida, pues eso, que a SNK le ha salido el mejor simulador de fútbol de su corta pero intensa historia.

Mucha consola, pero poco juego. Así podríamos definir la situación con la que nos hemos encontrado este mes en Hitech.

Como habréis comprobado, proyectos hay a cientos, pero lanzamientos, lo que se dice lanzamientos reales, apenas unos cuantos. Esperemos que el próximo mes se acabe definitivamente esta sequía transitoria de novedades interesantes.

Skiing and Snowboarding 74



¡Qué! ¿Apetece evadirse un rato del calor asfixiante y echarse una partidita a un juego refrescante?

Space Pirates 70



American Laser Games se ha empeñado en que los poseedores de un 3DO se conviertan en los tipos con más puntería del barrio. Y a este paso lo van a conseguir.

72 Pebble Beach

Sobriedad, elegancia, clase, distinción, toque fino, pulso firme, buen giro de caderas... estas son algunas de las cualidades que necesitarás para convertirte en una estrella del golf. ¡Ah, y una Saturn, por supuesto!

Las valoraciones

Olvídate. Las puntuaciones que otorgamos a los juegos en HiTech no guardan relación con ninguna revista que hayas visto por ahí. Para empezar, valoramos cada título en relación a todos los existentes, independientemente de la consola para la que esté realizado. Es decir, que un juego puede ser muy bueno para una máquina determinada, pero es posible que reciba una puntuación no muy alta al estar comparado también con juegos para otras consolas más potentes. Por último, recuerda que esta valoración es tan sólo una simple referencia.

VALORACIÓN 5 — *Si ves una puntuación por debajo de ésta, mala señal. El 5 marcará la nota mínima para que un juego cumpla con el nivel exigido.*

VALORACIÓN 6 — *El juego está bien, pero tampoco es nada del otro mundo. Quizás sea un buen juego para una consola en concreto, pero en general...*

VALORACIÓN 7 — *Buen título. Sin duda está por encima de las circunstancias y tiene calidad más que suficiente. Quizás le falle algún aspecto en concreto.*

VALORACIÓN 8 — *Muy buen juego. Sin duda gustará a la mayoría y por ello casi alcanza la nota de sobresaliente. Pero la falta esa chispa de genialidad...*

VALORACIÓN 9 — *Un juegazo... Una auténtica obra maestra en su género... Absolutamente recomendable... De lo mejor que podrás ver en cualquier consola.*

VALORACIÓN 10 — *No creemos que llegues a ver nunca esta puntuación en HiTech. Pero nunca se sabe...*

El inconfundible fútbol espectáculo de SNK

❑ **Sistema:** Neo Geo CD
❑ **Soporte:** CD-Rom
❑ **Publicado por:** SNK
❑ **Desarrollado por:** SNK
❑ **Lanzamiento:** Disponible en España

por Manuel del Campo





Uno de los aspectos más brillantes en SSK3 es el cambio de perspectiva en los disparos a puerta.



Super Side Kicks 3

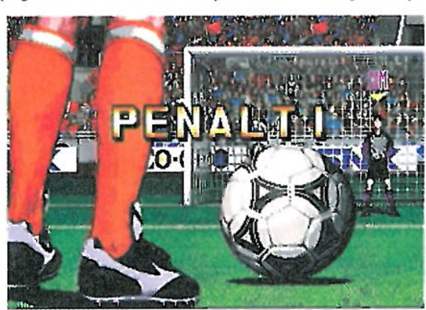
SNK no abandona su personalísimo estilo, aunque aborde géneros diametralmente distintos a la lucha. Ya lo hemos visto en juegos como **Baseball Stars, View Point, Trash Rally** o las anteriores entregas de **Super SideKicks.** El espectáculo y la jugabilidad en su más pura expresión encabezan la lista de prioridades en la compañía de **Osaka** a la hora de programar un juego, sin importar a qué género pertenezca.

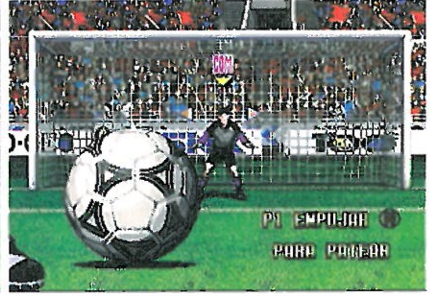
De este modo, **Super SideKicks 3** mantiene la exitosa línea de sus antecesores, aunque con la inclusión de alguna que otra novedad.

SSK 3 es un juego de fútbol, que se rige por las reglas de este deporte y presenta unas imágenes similares a las que podemos ver por TV, pero cuya concepción del juego poco tiene que ver con la realidad.

Aquí las tácticas brillan por su ausencia, el movimiento del balón es insólito, los jugadores hacen jugadas y regates impensables, y los efectos de sonido parecen sacados de alguno de los juegos de lucha de **SNK**. Desde luego, poco tiene que ver con simuladores de fútbol al estilo **FIFA Soccer.** Sin embargo, su calidad resulta indiscutible.

SNK se ha marcado unos







SNK sigue fiel a su estilo, ofreciendo en esta tercera parte de Super Side Kicks todo el espectáculo y la diversión de las máquinas arcade. A pesar de no contener muchas novedades con respecto a la anterior entrega, es un título muy recomendable.





objetivos, -como ya hizo en anteriores entregas-, muy alejados de los clásicos simuladores del deporte rey. Por eso, ha presentado un apartado gráfico de lujo, -siempre basado en sus eternos sprites-, pero incluyendo unos jugadores de gran tamaño que se mueven a las mil maravillas en un estadio cuya hierba parece real.

El control del juego es muy sencillo, el balón siempre está pegado a los pies de los jugadores, los pases casi siempre encuentran su destino, y tan sólo se utilizan tres botones con funciones muy concretas. Con todo esto, no es difícil ver a un jugador regateando a medio equipo contrario o rematando cinco veces consecutivas ante la pasividad de la defensa.

Para culminar este show, **SNK** ha vuelto a incluir los cambios de perspectivas en los tiros lejanos a portería, en los que con una mirilla se debe apuntar el lugar hacia el que queremos dirigir el balón.

SNK reincide en su particular visión del deporte rey, presentando el más espectacular e inverosímil juego de fútbol visto hasta el momento.

Muy recomendable para los que gustan de la simulación fácil.



VALORACIÓN 7 — *Una realización técnica notable para un juego de fútbol cuyo desarrollo está muy alejado de la realidad, pero que asegura la diversión.*

Pocos cambios en las opciones. *SNK ha vuelto a incluir su curiosa versión de las opciones en el deporte rey. Para configurar las características del equipo es necesario optar por una de las posibilidades que aparecen en la pantalla de arriba. Las formaciones, estrategias y demás opciones clásicas de otros juegos no se encuentran en SSK 3. En cuanto a los torneos, además del Campeonato del Mundo, con clasificación previa incluida, se ofrece la posibilidad de participar en los torneos de cada continente. Se echa en falta una liga.*





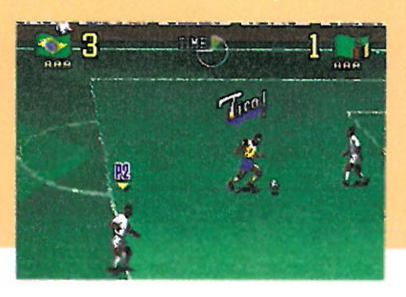
La mirilla que aparece en pantalla (derecha), permite ajustar el disparo a puerta cuando la consola ofrece esta perspectiva. Aun así, resulta difícil marcar gol.



En SSK 3 se ha incluido una nueva perspectiva para los disparos lejanos (izquierda). En esta ocasión no aparece el punto de mira.

Todas las indicaciones necesarias. *El desarrollo del juego en SSK 3 sigue siendo idéntico a la segunda parte. Cuando un jugador se aproxima a la portería contraria con el balón controlado, la máquina se encarga de avisarnos de las diversas posibilidades. Disparar con la palabra «Oportunidad» en color amarillo encima del jugador, supone un cambio de plano a una perspectiva aérea. Si esta palabra aparece en color azul, veremos el espectacular primer plano. Por último, si nos acercamos demasiado a puerta, el disparo no conllevará ningún cambio.*









Un nuevo título para jugadores de gatillo fácil

Space Pirates







- **Sistema:** 3DO
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** American Laser Games
- **Desarrollado por:** American Laser Games
- **Lanzamiento:** Disponible en Europa

por Manuel del Campo

Los chicos de **American Laser Games** no están para sorpresas, al menos de momento.

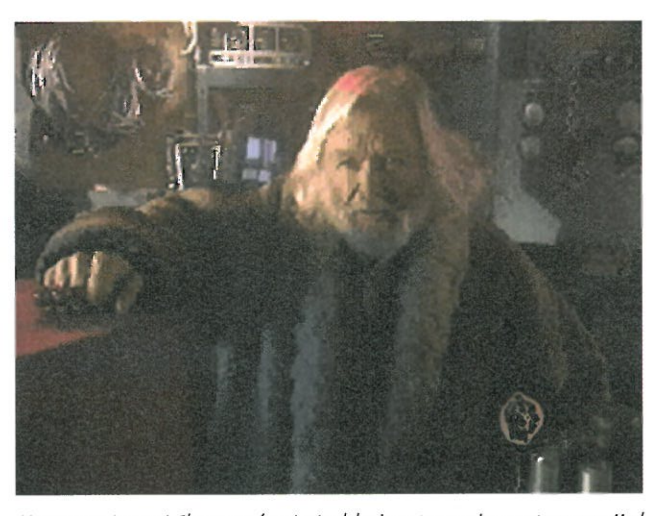
Ellos siguen a lo suyo, es decir, ofreciendo juegos que utilizan fundamentalmente imágenes de vídeo, y en los que, salvo raras excepciones, el objetivo primordial es disparar a todo lo que se mueva.

Son los clásicos juegos de pistola, muy habituales en los salones recreativos desde hace bastantes años, y que vimos llegar a las consolas con títulos como **NAM 75** en **Neo Geo** o **Letal Enforces** en **Mega Drive.**

Desde hace algún tiempo, determinadas compañías, -con **American Laser Games** a la cabeza-, han optado por presentar estos juegos con imágenes reales, convirtiéndolos prácticamente en películas interactivas.

Space Pirates pertenece a esta última hornada, y también nos ofrece una sucesión de imágenes de vídeo, con la particularidad de no necesitar el descompresor **MPEG** para verlas y, sin embargo, mantener una calidad más que aceptable.

El problema llega con el



¿Os suena esta cara? Claro que sí, se trata del mismo personaje que aparece en Mad Dog Macree. Y es que este entrañable abuelete parece haberse convertido en el protagonista indiscutible de los juegos de American Laser Games, especializándose en papeles de guía para los jugadores. Un rostro que seguro volveremos a ver.





Cuestión de imagen.
El juego está realizado exclusivamente con imágenes de vídeo, pero en los momentos de descanso podremos ver estas imágenes en un formato aún más grande y espectacular que el normal. Por si nos hemos quedado con ganas...







Space Pirates puede ser considerado como "un título más" dentro del género de los juegos para pistola. La principal novedad que introduce es que para disfrutar de las imágenes de vídeo no se hace necesaria la tarjeta descompresora MPEG.

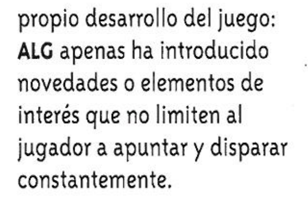












propio desarrollo del juego: **ALG** apenas ha introducido novedades o elementos de interés que no limiten al jugador a apuntar y disparar constantemente.

Las únicas rupturas de esta rutinaria dinámica se encuentran en la introducción de personajes inocentes que le quitan una vida al jugador si se les dispara por error, y algunos cambios en la ubicación de los enemigos en cada partida, con el fin de impedir que se puedan memorizar los lugares concretos a lo que se tiene que apuntar.

Por otra parte, existen algunas cuestiones técnicas un tanto "irritantes", como los constantes parones que sufren las imágenes justo antes de que el jugador esté en disposición de disparar o la escasa fiabilidad de la mirilla.

Space Pirates puede considerarse un juego de disparo digno, pero teniendo en cuenta algunos defectos técnicos, su calificación global no se puede dar por buena.

Tiene que gustarte mucho esto de darle a la pistolita.



VALORACIÓN 5 *Contiene todas las virtudes y todos los defectos de los juegos con pistola. Aunque posee detalles de mérito, sólo agradará a los incondicionales.*





Antes de comenzar a apretar el gatillo, las imágenes sufren diversos parones que dificultan en exceso el seguimiento de la acción. Un pequeño defecto que hace que la jugabilidad pierda muchos enteros.

Golf del bueno para Sega Saturn

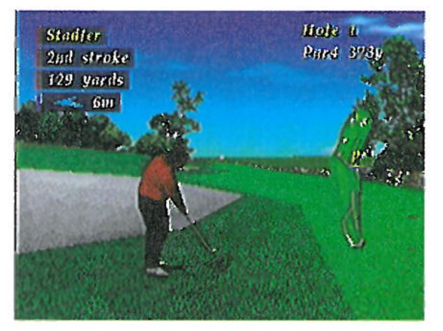
Pebble **Beach** Golf











❑ Sistema: Saturn

❑ **Soporte:** CD-Rom

❑ **Publicado por:** Sega

❑ **Desarrollado por:** T&E Soft

❑ **Lanzamiento:** Disponible en España

por Manuel del Campo

T&E Soft es una de las compañías más comprometidas con el mundo del golf. Muchos son sus programas de este tipo que han visitado otros formatos, -con preferencia en los últimos años por **Super Nintendo-**, pero con la llegada de los nuevos soportes, esta compañía no ha resistido la tentación de comprobar las posibilidades que pueden ofrecer estas máquinas y, para empezar, se ha decidido por **Saturn. Pebble Beach Golf** se presenta así como el primer programa de golf de nueva generación.

T&E Soft ha decidido contar con la colaboración, a modo de reclamo publicitario, de un jugador profesional, **Craig Stadler**, para presentar un simulador que tiene la misma estructura y desarrollo que cualquier otro juego del golf que se haya podido ver en otro formato. Hasta el momento, parece ser que esta es la única forma válida que han encontrado los programadores para reflejar en una pantalla el espíritu de este juego.

Para los muy despistados, podemos decir que el jugador siempre dispone de una perspectiva que muestra desde detrás al personaje que va a golpear la bola y, cuando le llega el turno de jugar, dispone de una serie de iconos y barras que le permiten ajustar la fuerza y la dirección del golpe.

Las novedades en este juego llegan por la inclusión de

Pebble Beach Golf Links ペブルビーチオープン

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
BACK	373	502	388	327	166	516	107	431	464	3274
HANDICAP	8	10	12	16	14	2	18	6	4	
PAR	4	5	4	4	3	5	3	4	4	36
Player-1	00									0 0
Stadler	00									0 0
McGuire	00									0 0

10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL	RANK	IBB
426	384	202	392	565	397	402	209	548	3525	6799		
7	5	17	9	1	13	11	15	3				
4	4	3	4	5	4	4	3	5	36	72		
										0 0	36	0
										0 0	36	0
										0 0	36	0

En Pebble Beach Golf se han preocupado de incluir hasta el más mínimo detalle. En cualquier momento del juego podemos acceder a este panel en el que encontraremos desglosadas todas las estadísticas del juego.





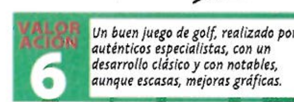


diferentes licencias gráficas permitidas por la capacidad de **Saturn**.

En primer lugar, todos los personajes, -incluidos los caddies-, y decorados que aparecen en pantalla están perfectamente digitalizados, con un resultado bastente meritorio.

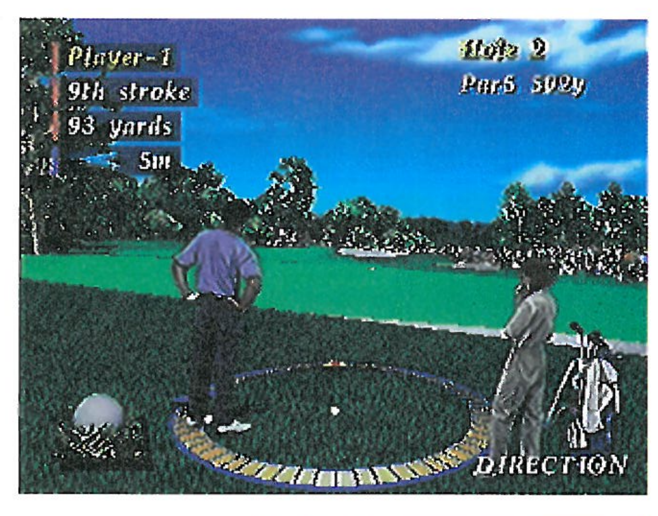
Por otro lado, el juego incluye imágenes en **3-D** para explicar diversas situaciones, entre las que destaca la presentación de los hoyos, dónde seguimos la trayectoria de la bola como si una cámara estuviera situada justo detrás de ella. Y, cómo no, también se intercalan imágenes de vídeo (de una calidad muy notable a pesar de no necesitar **MPEG**), tanto en la introducción como cada vez que el bueno de **Craig Stadler** nos da su opinión sobre cómo hay que afrontar cada hoyo.

Todo esto se completa como un amplio repertorio de opciones y modos de juego que garantizan su interés a largo plazo. En definitiva, los amantes de este deporte pueden darse por muy satisfechos con su estreno en **Saturn**.


VALORACIÓN **6** *Un buen juego de golf, realizado por auténticos especialistas, con un desarrollo clásico y con notables, aunque escasas, mejoras gráficas.*

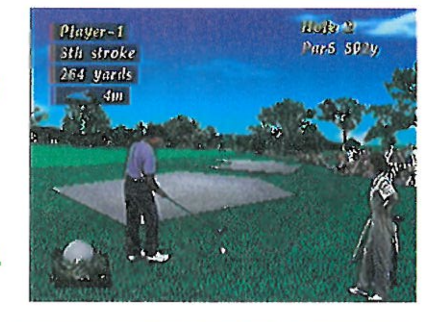


Antes de afrontar un hoyo, el propio Craig Stadler se encargará de explicarnos con todo detalle cuáles son las dificultades del recorrido. Las imágenes reales de los circuitos nos servirán de apoyo para hacernos una idea más clara.



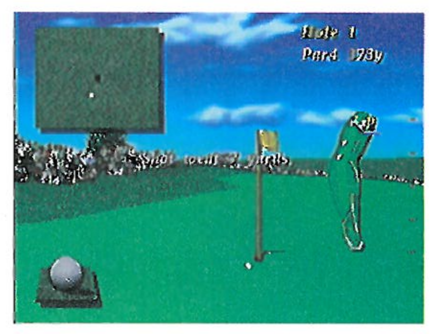


Los aficionados a este deporte encontrarán un brillante simulador que les ofrecerá unos aspectos gráficos sumamente interesantes y un desarrollo que mantendrá el interés alto durante bastante tiempo.









Ya no hace falta irse a esquiar a Andorra

Val d'isère Skiing and Snowboarding

❑ **Sistema:** Jaguar

❑ **Soporte:** Cartucho

❑ **Publicado por:** Atari

❑ **Desarrollado por:** Virtual Studio

❑ **Lanzamiento:** Disponible en España

por Manuel del Campo







Los juegos relacionados con deportes de invierno no se han prodigado excesivamente por las videoconsolas. Sin embargo, este título en concreto ya vio la luz en otro soporte, exactamente en **Super Nintendo,** hace menos de un año. El mismo equipo de programación francés, **Virtual Studio** (también conocidos como **Loriciel**) ha sido el encargado de realizar esta versión para **Jaguar**.

Val D'isere aborda dos modalidades concretas: el ski tradicional con tablas y el snowboard (ski con una sola tabla), y su planteamiento es bastante similar al que podemos encontrar en los simuladores de coches o motos.

De esta forma, el jugador controla al protagonista, al que ve de espaldas, y su misión consiste en dirigirle a través de los diferentes recorridos sorteando los obstáculos que salgan a su paso. Se puede, además, acelerar, frenar, girar a ambos lados e incluso saltar para evitar empotrarse con cualquier árbol inoportuno... cualquier cosa con tal de conseguir el mejor tiempo posible.

Los programadores no se han complicado excesivamente la vida a la hora de realizar esta versión. A nivel





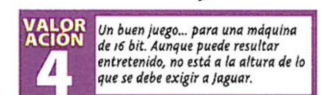


gráfico, todos los elementos en pantalla están predibujados, salvo las montañas del fondo que están digitalizadas, pero que permanecen completamente estáticas.

En cuanto al desarrollo del juego podemos decir que la sensación de velocidad es buena, pero los movimientos del esquiador son algo limitados, lo que produce una impresión de monotonía en las evoluciones de todas las especialidades.

Pero lo más grave es el hecho de que la competición no aparezca por ningún lado. Sí, se puede luchar contra el crono e intentar superar a los rivales, pero al no aparecer ningún otro competidor simultáneo en pantalla, el interés decrece notablemente. Ni siquiera la opción de dos jugadores es tal, ya que primero compite uno y después el otro.

Atari, si pretende el éxito de su máquina, debe intentar evitar este tipo de conversiones, que aunque no llegan a ser malas, no es precisamente lo que los usuarios esperan de una máquina como **Jaguar.**



VALORACIÓN 4 *Un buen juego... para una máquina de 16 bit. Aunque puede resultar entretenido, no está a la altura de lo que se debe exigir a Jaguar.*

Val D´isere propone dos tipos de ski: el tradicional de las dos tablas -los más modernillos pensarán que esta modalidad está algo "anticuada"-, y el snowboard, estilo que parece resultarle más atractivo a las nuevas generaciones de esquiadores.



Ahora que el calor aprieta resulta refrescante encontrarse con un simulador de ski. Lamentablemente, parece que el juego se ha contagiado de las bajas temperaturas, pues en general resulta bastante "frío".



Virtual Studio, haciendo gala del tradicional chovinismo francés, han realizado una buena reproducción de las pistas de la maravillosa estación de Val D´isere, de la que se sienten tan orgullosos. Pero el orgullo se les debe acabar aquí, pues el juego... en fin, podía haber sido mejor.













ULTRA 64 primer contacto con una tecnología de otra galaxia

Punto y seguido para las escaramuzas con Ultra 64. Tras conocer forma y fecha de lanzamiento definitivas, Nintendo España da rienda suelta a un famoso vídeo realizado por Nintendo América que, después de haber sido publicado en las revistas de medio mundo, por fin llega hasta los sufridos usuarios españoles. Las imágenes que en él se exhiben corresponden a desarrollos efectuados en una estación de trabajo Silicon Graphics y nos sirven para demostrar cuatro de las características técnicas más importantes que se están incluyendo en la tecnología de Ultra 64. No, aún no es Ultra como Dios manda, pero lo que vais a ver os servirá para haceros una idea de lo que puede llegar a dar de sí la futura máquina de Nintendo.

TLMMI OFF ON

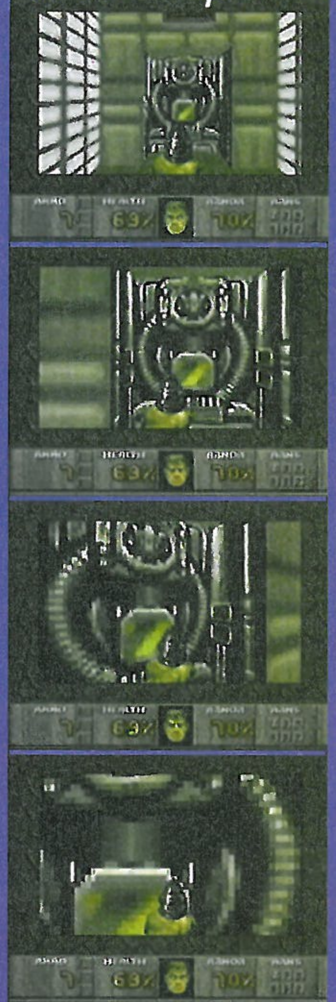
TLMMI OFF ON

TLMMI OFF ON

TLMMI OFF

TLMMI (Tri linear mip map interpolation)

adiós para siempre al reinado del pixel

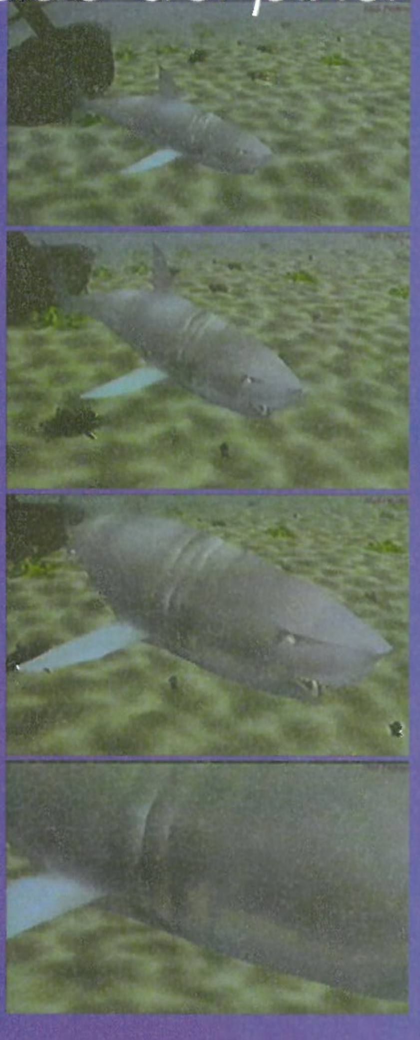


La técnica TLMMI es una apuesta por la perfección. Algo así como una corrección evidente a lo impuesto, a lo que parece obligado, en la que, y esto va en serio, no sabemos cómo no ha caído nadie antes. Veréis, existen dos formas de tratar los gráficos de un juego. Una, el **'Point Sampling'**, ofrece realismo a cierta distancia, pero estropea, deforma y pixela el objeto a medida que uno se acerca. Si queréis saber lo que es un pixel, echad un ojo a la tira que publicamos de Doom -izquierda-. Empieza bonito y termina desastroso.

La segunda técnica de componer gráficos se denomina **TLMMI (Tri Linear Mip Map Interpolation)** y es precisamente otro de los caballos de batalla de Ultra 64. Esta modernísima tecnología impide la pixelación de figuras tras la aplicación de un zoom, manteniendo las texturas perfectamente renderizadas y proponiendo un aspecto de realidad inimitable sin importar la distancia a la que nos hayamos acercado, el grado de violencia del zoom e incluso los posteriores movimientos por la pantalla.

A partir de ahora, por tanto, tendremos que empezar a olvidarnos del pixel y del resto de alteraciones que sufren los objetos en las consolas y ordenadores, digamos, tradicionales.

Junto a estas líneas -a la derecha-, tenéis el ejemplo más claro de lo que es capaz de producir esta tecnología.



EL CARTUCHO DE SILICIO

del porqué Nintendo se ha decidido por el cartucho

La opinión de Nintendo sobre este tema siempre ha sido determinante: el cartucho permite un acceso inmediato a la información, el CD, hoy por hoy, es demasiado lento.

Lo que ocurre es que no ha sido hasta ahora cuando nos hemos dado cuenta de que la tecnología empleada en los cartuchos era la más adecuada para tratar todas estas novedades que Nintendo ha incorporado a su máquina.

Y no vamos a repetir que la clave está en la velocidad para transmitir datos. Simplemente vamos a quedarnos en sus posibilidades.

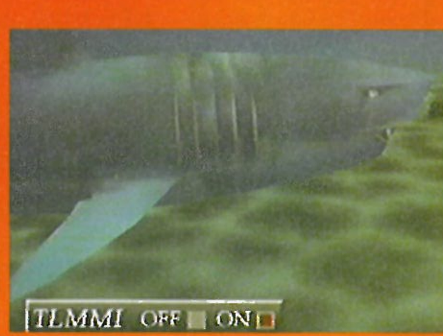
Aquí os mostramos una serie de planos, con nuestro amigo el tiburón como protagonista, en los que se deja ver la capacidad del cartucho para realizar giros de 360 grados en tiempo real y con absoluta nitidez de imagen.

Es cierto que las imágenes estáticas nunca son lo suficientemente testimoniales, pero si podéis imaginaros cómo ha ido girando la cámara para capturar todas esas vistas, seguro que entendéis el verdadero poder del cartucho. Un formato al que Nintendo no ha dado la espalda y promete serle fiel por mucho tiempo. A la vista de los resultados, a lo mejor hasta tienen razón.









ANTIALIASING

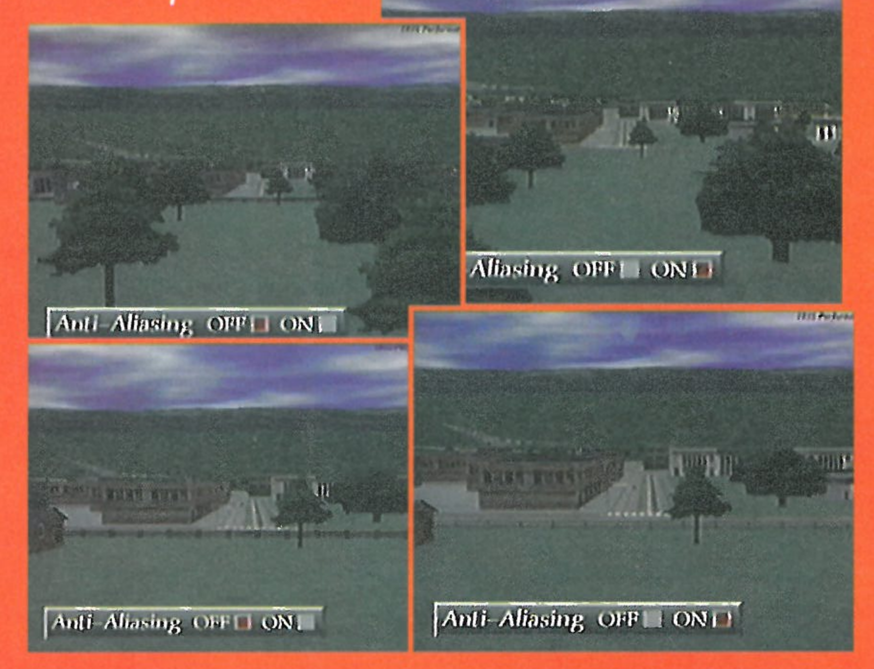
o cómo evitar las vibraciones de los objetos sin importar la distancia a la que nos encontremos

Ahí tenéis dos imágenes con **Antialiasing** desactivado y otras dos con la misma técnica en posición ON.

Es posible que las diferencias no salten a la vista, -más aún tratándose de imágenes estáticas-, pero aún así haced un esfuerzo y acercad los ojos al papel. Ahora os explicamos.

Las pantallas marcadas con el Antialias en OFF recogen vibraciones en algunos objetos, exactamente en la valla que rodea la instalación militar, lo que no deja de producir un efecto de irrealidad que además se acentúa a medida que forzamos el zoom.

Las imágenes tratadas con esta técnica asimilan un efecto de suavizado de bordes que exige nitidez a todos los objetos sea cual sea el grado o la velocidad de acercamiento y alejamiento de la cámara. En ellas, los objetos se desenvuelven nítidamente en pantalla y jamás se aprecian vibraciones incómodas.













LOAD MANAGEMENT

los polígonos ni aparecen ni desaparecen, símplemente están ahí

Uno de los grandes problemas que hemos detectado en algunos juegos para la nueva generación de máquinas radica en la generación de polígonos. Ejemplos como Virtua Fighter o Daytona, donde los polígonos cobran tanta importancia por su protagonismo como por su irregularidad a la hora de presentarse, hablan a las claras sobre la complejidad de una situación que debe evitarse.

¿Que cuál es la causa? En principio, la saturación de información que sufre el procesador y la posterior ralentización en el refresco de pantalla. Es por eso que a medida que nos acercamos a un punto, el polígono va apareciendo en pantalla de una forma inesperada.

Bien, eso se ha acabado. Gracias a la técnica **Load Management**, los polígonos no aparecerán súbitamente, simplemente estarán ahí, quietos, impertérritos y a prueba de alejamientos y acercamientos. Las imágenes que hemos elegido ilustran a la perfección lo que supone esta tecnología. Fijaos con detenimiento en el depósito de colores rojo y blanco que aparece al fondo.

Sólo el Load Management es capaz de presentar nítidamente al citado objeto en todo momento, sin que se produzcan alteraciones en sus formas -tira inferior-.













Entra en la nueva dimensión del Videojuego



PlayStation

59.995

EN VERSIÓN ESPAÑOLA

3D LEMMINGS	7.990
JUMPING FLASH	7.990
NOVASTROM	7.990
RAPID RELOAD	7.990
WIPE OUT	8.700

KILEAK THE BLOOD 7.990

PERIFERICOS

MEMORY CARD	3.550
CONTROL PAD	4.450

RIDGE RACER 8.700

TOH SHIN DEN 7.990

3DO

QUARANTINE	8.490
SAMURAI SHODOWN	8.990
S. WING COMMANDER	8.990
THEME PARK	8.990
WAY OF THE WARRIOR	9.990

BATTLECHESS 8.990

DEMOLITION MAN 7.990

DRAGON'S LAIR 7.990

FIFA INTER. SOCCER 8.990

MEGARACE 9.490

NEED FOR SPEED 8.990

REBEL ASSAULT 8.990

ROAD RASH 8.990



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO





Congo

Descubre la Ciudad Perdida de Zinj

Los árabes denominaban con ese nombre a un misterioso lugar cuyo enclave, según cuenta la leyenda, era sólo conocido por los hebreos en los tiempos del Rey Salomón. Las rutas hacía esa fuente de diamantes pasaban de padres a hijos, pero **la última persona que conocía el secreto murió,** llevándoselo a la tumba.

Ahora **Michael Crichton** -el autor, entre otros éxitos, de Jurassic Park-, ha retomado el tema con una novela de ciencia ficción que Frank Marshall se ha encargado de plasmar en imágenes para la Paramount y que UIP estrenará a principios de septiembre en nuestro país.

«Congo» se centra en **una expedición al corazón de la jungla para explorar la Cuidad Perdida de Zinj,** localizada mediante un satélite. Pero a los miembros de la expedición les mueven motivos muy diferentes para desplazarse hasta las inmediaciones del volcán Viruga: el primatólogo Peter Elliot (Dylan Walsh) quiere devolver a la selva a su gorila Amy, un primate capaz de hablar gracias a un guante de datos que traduce sus gestos; Karen Ross (Laura Linney) quiere saber qué ocurrió con la anterior expedición que la empresa TraviCorp envió para localizar una fuente de diamantes químicamente puros...

Pero la realidad es que nadie viajó al Congo, ya que los exteriores de la película se rodaron **en las cercanías de los Angeles y en Costa Rica,** mientras que las minas de diamantes y la Cuidad perdida se construyeron **en los platós 15 y 30 de los Estudios Sony en Culver City**.

En definitiva, Frank Marshall define «Congo» como "tecnología contra naturaleza, con mucho suspense, acción, escalofríos y emociones".





Congo, el juego

Viacom New Media se ha encargado de trasladar la selva a los circuitos de ***Super Nintendo*** *y* ***Mega Drive*** *con esta conversión de la película. «Congo» os llevará al corazón de Africa a lo largo de diez niveles que combinarán perspectiva aérea con perspectiva en primera persona, mientras os abrís camino en una lucha por vuestra propia supervivencia. Y es que aqui podréis cazar, pero también ser cazados. Mientras buscáis el fabulosos tesoro que se esconde en la Ciudad perdida de Zinj os enfrentaréis a peligrosos nativos, animales y a una fuerza tan oscura como misteriosa que acecha desde lo más profundo de la jungla. Y es que el juego, que al parecer será más violento en su versión Mega Drive, mantendrá el clima de tensión de la película.*

Johnny Mnemonic

El futuro cibernético llega a PlayStation



La próxima película de Keanu Reeves, ya tiene juego en **PlayStation.** Se trata de Johnny Mnemonic, una aventura interactiva que nos llevará a seguir las odiseas de un futurista correo de datos en el siglo 23. El problema es que dicho correo, Johnny Mnemonic, traslada la información mediante un chip implantado en el cerebro y ahora necesita vaciar los datos ante el peligro de sufrir una sobrecarga. El problema adicional es que los cyberladrones quieren conseguir la información que transporta a toda costa.

Este argumento dará lugar a una aventura interactiva que incluirá imágenes de la película, y en la que el jugador tendrá que tomar multitud de decisiones que llevarán a que el juego varíe en su desarrollo de una partida a otra.

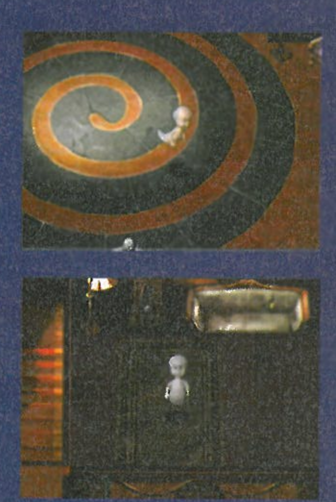


Los replicantes de «Blade Runner» volverán a cobrar vida en la aventura interactiva que Virgin va a realizar basandose en la película de Ridley Scott.

Casper

Bienvenidos a Whipstaff Manor

Las puertas de Whipstaff Manor se abren en **SegaSaturn** y **PlayStation** para dar paso a su habitante más espectral. Por supuesto, nos referimos a Casper que tendrá juego por todo lo alto en estos dos soportes gracias a Interplay. El simpático fantasma de Harvey Comics robaba todo el protagonismo a los actores de la película, por lo que en el juego él también será la estrella absoluta. Es decir, que dirigiremos a Casper por la mansión para encontrar todas las piezas desperdigadas de la máquina Lazarus, el invento capaz de devolverle al mundo de los vivos. Laberintos y trampas que salvar, así como más de veinte puzzles que resolver complicarán la existencia de este fantasmita que contará con las habilidades propias de su especie (levitar, atravesar paredes...) como ayuda. En contrapartida sus tios Látigo, Tufo y Gordi estarán siempre dispuestos a incordiar.



Breves

• Parhad Mann dirige a Patrick Bergin, Matt Frewer y Austin O'Brien (el niño de «El último gran héroe») en la segunda parte de «El cortador de césped», **«The Lawnmower II»** película de la que ya se anuncia videojuego.

• La película **«Mortal Kombat»** ha retrasado en USA su fecha de estreno debido a que los productores querían introducir algunos retoques para mejorar la producción que, en principio, no alcanzaba las cotas de calidad esperadas.

• Ocean ha obtenido los derechos para realizar el videojuego, destinado a todos los formatos, de la última película de Brian de Palma, **«Mission: Impossible»**, que protagonizan Tom Cruise, Emanuelle Beart, Jon Voight y Emilio Estevez.

Power Rangers The Movie

Sega se apunta a la «Powermanía»



Mega Drive



Mega Drive

En septiembre los seis superhéroes de colores desembarcarán en **Mega Drive** y **Game Gear** con una nueva entrega de sus aventuras, esta vez basadas en el largometraje que protagonizan.
Ambas versiones tendrán en común el número de fases, seis en total, la posibilidad de elegir a vuestro Power Ranger preferido al principio de cada una de ellas, la incorporación de un nuevo Megafalconzord y la presentación en sociedad de un nuevo villano personificado en Iván Ooze, amante de las criaturas ectomórficas.
Pero mientras que la versión para Mega Drive es un beat'em up de los de toda la vida para dos jugadores simultáneos, la de Game Gear se engloba dentro de los "one versus one", con su modo historia y su modo versus.
En cualquier caso Kimberly, Rocky, Tommy, Aisha, Billy y Adam harán gala de su buena forma física en mil y un enfrentamientos empleando sus «power armas» y uniendo sus zords siempre que haga falta.



Game Gear





Game Gear



Power Rangers, la película

La 20th Century Fox ha decidido explotar el filón de los Power Rangers con esta película de Bryan Spicer. Luciendo uniformes, cascos y zords diseñados especialmente para el film, los Power Rangers se enfrentan a un nuevo villano, Iván Ooze, y a la posibilidad de perder sus poderes. Sólo aprendiendo el arte de los Ninjetti y encontrando el Gran Poder podrán salvar al mundo. Johnny Yong, Amy Jo Johnson, David Yost, Karen Ashley, J. David Frank y Steve Cardenas dan vida a los pupilos de Zordon.



¿Serán populares SegaSaturn y PlayStation?

Javier Merino
(Cantabria)

Hola, amigos de Hitech. Tengo unas cuantas preguntas que me gustaría que me contestárais.

¿Creéis que SegaSaturn y PlayStation llegarán a popularizarse en España, u ocurrirá como con CD-i y Jaguar, que teóricamente están ya a la venta pero no se las ve el pelo?

Sobre el papel, estas dos consolas, junto con Ultra 64, son las que más posibilidades tienen de imponerse en el mercado. Lo que aún está por ver es qué parte del pastel consigue llevarse cada una. En cualquier caso, si Sega y Sony no logran popularizar sus máquinas respectivas... mal nos va a ir a todos.

¿Es cierto que los discos de PlayStation costarán entre 5.000 y 8.000 pesetas?

Entre 7 y 10 más bien.

¿Cuándo saldrá Virtual Boy en España?

Nintendo nos ha confirmado que, al menos durante este año, Virtual Boy no saldrá en Europa. Nosotros dudamos que llegue a salir algún día.

Decidme algún juego para PlayStation que sea realmente bueno (a parte de Ridge Racer, Toshinden y Tekken).

Wipe Out, Lemmings 3D y Destruction Derby (Psygnosis), F.I.F.A. 96 (Electronic Arts), Mortal Kombat III (Acclaim)...

¿Habrá juegos para Ultra con gráficos 3D renderizados, o esta técnica sólo aceptará sprites?

Teóricamente no hay nada que lo impida. Pero todo lo que rodea a Ultra 64 se lleva con el mayor de los hermetismos, por lo que no podemos citarte ningún juego.

Sobre posibilidades multimedia y otras historias

Isidoro Martinez
(Sta. Cruz de Tenerife)

Hola, me gustan mucho los videojuegos y tengo algunas preguntas sobre las nuevas consolas:

¿Tiene PlayStation posibilidades Multimedia?

En principio Sony no quiere ni oir hablar de esa palabra. Puede que más adelante se lo replantee, pero de momento, su filosofía es centrarse exclusivamente en los juegos.

¿Cuántos bits tiene PlayStation?

32.

¿Se podrán ver películas en esta consola?

En principio, no.

Decidme con sinceridad qué consola preferís, ¿Saturn o PlayStation?

Preferimos Ridge Racer, Daytona USA, Toh Shin Den, Virtua Fighter... Remix.

Yo estaba muy ilusionado con Saturn, pero cuando salió al precio de 80.000 pesetas... ¿Será más barata PlayStation? ¿Y sus juegos?

Como habrás leído en nuestro reportaje sobre PlayStation, el precio no es aún oficial, pero es casi seguro que rondará las 60.000 pts., contra las 70.000 de Saturn. En cuanto a los CDs... habrá de todo, pero los buenos me imagino que valdrán más o menos lo mismo.

¿Cuál de las nuevas consolas mueve más polígonos?

PlayStation.

¿Saldrá CyberCycles para alguna nueva consola?

En principio no se sabe nada, pero por las relaciones entre Namco y Sony, es posible que salga para PlayStation. No hay nada seguro.

¿Será Saturn capaz de sacar un juego como Virtua Fighter III?

De momento ha sido capaz de sacar un juego como Virtua Fighter Remix.

Problemas con las texturas

Jesús Arias
(Alcazar de San Juan)

Hola, me llamo Jesús y tengo unas preguntas que espero me respondáis.

¿Cuándo saldrá PlayStation en España?

Si todo sale según lo previsto, este mes. No se sabe el día exacto, pero, con un poco de suerte, cuando estés leyendo esta revista esté ya en la calle.

¿Tiene PlayStation puertos de ampliación?

Sí. Y Sony irá confirmando con el tiempo qué es lo que podremos ampliar exactamente.

¿Es verdad que Saturn tiene problemas a la hora de utilizar mapeado de texturas?

Eso parecía, pero Virtua Fighter Remix ha venido a demostrar lo contrario. La habilidad para saber colocar esas texturas nos tememos que dependerá más bien de los programadores que de la propia máquina, aunque hay quien dice que PlayStation se presta más a estas labores.

¿Qué consola, (PlayStation o Saturn), es mejor ante las dos dimensiones?

¿Ante las dos dimensiones? Pues no sé, chico. Más o menos por un estilo similar o análogo.

¿Cuál comprarías?

En la redacción tenemos las dos. Y las dos tienen juegos realmente impresionantes. Esa, repetimos, es una pregunta que nadie puede responder por ti.

¿Sacarán Mortal Kombat 3 en Saturn? ¿Y Cyberbots??

De momento sabemos que Mortal Kombat 3 lo está realizando la propia Sony para PlayStation y que Acclaim tiene las licencias para 16 bits, pero no hemos oído nada sobre la versión para Saturn. De todas formas nunca se sabe, pues sobre el tema de Mortal Kombat 3 cada día se produce una noticia nueva.

Especial interés por GoldStar 3DO

Sergio Fernández.
(Madrid).

Hola. Soy un exposeedor de una MegaDrive y un Mega CD, versión japonesa. Me gustaría que me resolviérais unas dudas para no tropezar dos veces en la misma piedra.

Me gustaría comprarme una consola nueva, y había pensado en una SegaSaturn o en un 3DO GoldStar. Me gustaría que me aclaráseis mejor en qué se diferencian y sus ventajas.

Las principales diferencias se encuentran actualmente en su software. Como hemos dicho en algunas ocasiones, 3DO es una máquina excelente -que además pronto se verá mejorada con la tecnología M2- con un nivel medio bastante alto en cuanto a su software, pero al que le faltan títulos rompedores. El software para Saturn, por su parte, tiene muchos altibajos y te puedes encontrar tanto con títulos increíbles provenientes de sus recreativas, como con cosas realmente del montón.

Otro detalle importante es que detrás de Saturn está Sega, con todo lo que ello puede implicar.

El 3DO, ¿tiene opción para dos jugadores?

Tiene opción para múltiples jugadores, ya que de cada pad de control puede salir otro, y de éste otro y así sucesívamente...

¿Crees que el 3DO tendrá

futuro en España?

Depende de lo que penséis vosotros. Es decir, su futuro lo marcarán sus propias ventas.

¿Saldrán para Saturn Mad Dog McCree, Crime Patrol y Space Pirates?

Más bien diríamos que no. American Lasers Games parece que va más por el 3DO.

Por último, mirando al futuro, entre Saturn y 3DO, ¿cuál me aconsejas?

¿Crees de verdad que te podemos contestar a esta pregunta?

Ultra y Donkey Kong Country

Carlos Mateos.
Valencia).

Hola, señores de Hitech. primero me gustaría felicitaros por vuestro gran trabajo y segundo, me gustaría que me respondiérais unas dudillas.

¿Para cuándo un vídeo sobre las nuevas consolas y juegos?

Para pronto.

¿Para cuándo un amplio reportaje y con nuevas noticias, imágenes, etc... sobre Ultra y Silicon?

Para este mes. El próximo, para cuando Di... ejem, Nintendo quiera.

¿Sacarán Donkey Kong Country en Ultra?

¿Volverán las oscuras golondrinas, en tu balcón sus nidos a colgar?

¿Se quedarán fuera Jaguar, Saturn, y PlayStation ante la llegada de Ultra, 3DO 2 y Power Player?

Eso es mucho decir. Nuestra respuesta más inmediata sería: No.

Ojeé en otra revista y vi este nombre: Jaguar 2. ¿Qué me puedes decir?

Que no ojees en otras revistas. Bueno, en serio, no te podemos decir mucho. Suponemos que será un proyecto a largo plazo, pues Atari acaba de editar un CD para Jaguar y es de suponer que centren en él todos sus esfuerzos. En cualquier caso, no sería una mala idea.

Muy interesado en Ultra 64

Aaron Bolaños
(Las Palmas)

Hola. He visto cómo será Ultra 64 y tengo unas cuántas dudas:

El hardware de la Ultra y el cartucho es fantástico, pero ¿cómo son los mandos de la Ultra?

La imagen que os mostramos de Ultra en nuestro número 4 es la única que Nintendo ha ofrecido a la prensa mundial. La forma del mando se desconoce aún por completo. Posiblemente habrá que esperar a que sea presentada en Tokio el próximo mes de Noviembre.

¿Es verdad que con Ultra podrán jugar 4 personas al mismo tiempo?

Al menos en el diseño de la carcasa de Ultra aparecen cuatro entradas de pad.

¿Saldrá algún juego de Mario para Ultra?

Esta es una buena pregunta, pero, lamentablemente, no podemos decirte si Nintendo piensa dar de lado o no a su personaje más emblemático. La verdad es que si Mario apareciera en Ultra debería hacerlo en un juego absolutamente rompedor. Por aquello de mantener la imagen.

¿Saldrá algún juego estilo Doom?

Viendo las últimas tendencias de todas las compañías de software, lo extraño sería que no saliera ningún juego estilo Doom.

¿Saldrán juegos como VF? ¿Y alguno de rol?

Sentimos no poder contestarte a estas preguntas pero, repetimos, muy poco se sabe sobre el software que va a a acompañar a Ultra. Es un auténtico misterio que todos estamos deseando resolver.

El Preguntón

El tema de las importaciones

Daniel Valderrama
(Madrid)

Buenas. Soy un reciente lector y lo primero que quiero decir es que Hitech es o la mejor o una de las mejores revistas que he leído nunca. No soy profesional, pero es la primera revista que leo "entera", sin dejar ningún artículo. Otra cosa por la que me gusta vuestra revista es porque aportáis información real, opiniones veraces y acertáis en un 90% de las cosas que decís.

(Esta parte de la carta la hemos puesto para que veáis que se trata de un lector inteligente)

Bueno, ahora os planteo mi situación, seguida de la pregunta del millón. Yo ya he decidido que quiero una PlayStation, pero un amigo me ha dicho que cuando salga la versión española en España la versión japonesa y los juegos quedarán más o menos al mismo precio, y que, gracias a los transformadores, podré usar juegos japos y europeos. Además tendría los títulos mucho antes que en Hisponolandia. ¿Qué opináis? ¿Qué haríais vosotros? ¿Compraríais una PlayStation japo con transformador para PAL y juegos o compraríais la PlayStation europea?

Muchas gracias.

Nostros no nos compraríamos una PlayStation japo. Sin ninguna duda nos compraríamos una PlayStation euro. Es la mejor manera de evitartetodo tipo de proble.

De nada.

Usted me confunde con otro, oiga.

Emilio Espinosa
(Madrid)

Hola Yen, soy un consolero de mucho cuidado y tengo preguntas que hacerte.

Clasifica estos juegos de PlayStation de mejor a peor: Ridge Racer, Tekken, Raiden, Starblade, Goku Danzee y Toshinden.

Un gran honor el que me haces al compararme con el genial Yen, pero trabaja para otra revista.

Ridge Racer, Tekken, Toshinden y, a años luz, Raiden, Strarblade y Goku Danzee.

¿Bajarán los precios de PlayStation y sus juegos?

No tengas la menor duda. Lo que no podemos decirte es cuándo y cuánto, pero con el tiempo seguro que bajarán.

Si tenéis algo que decirnos, escribid a:
BUZÓN HI-TECH.
C/De los Ciruelos, Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid)

La Polémica

Un acérrimo defensor de Killer Instinct

Manuel Mallorquín. (Murcia)

Quisiera hacer un comentario a cerca de Ultra 64 y Saturn.

Como a muchos otros, la noticia del retraso del lanzamiento de Ultra 64 me ha sabido amarga, pero me gustaría aclarar un tema y es respecto a vuestro favoritismo hacia Sega. En el n 3 de la revista hacíais un breve comentario sobre Killer Instinct. Sinceramente, el juego me parece muy bueno (uno de los mejores) y no tiene que envidiarle nada a nadie.

Estoy de acuerdo en que los movimientos no son fáciles de ejecutar, pero no en que es el "típico juego" al estilo Capcom, sin ninguna innovación. Las formas renderizadas son increíbles, el sonido es pasmoso, -como el Ultra Combo de Thunder o el rugido de Orchid cuando se transforma en león-, y la originalidad de sus fatalities y otros detalles hacen de este juego una maravilla visual y sonora.

Si este juego en versión doméstica fuera igual al de recreativa, -cosa que dicen que será mejor, pero prefiero callar-, arrasaría por todo lo alto y me atrevo a decir que será incluso mejor que Virtua Fighter 2, ya que en este juego le das al movimiento de salto y te da tiempo a tomarte una cerveza, no por nada, sino por la rapidez con la que se mueven los cubos.

Y la respuesta del público es pasmosa, ya que de cada diez personas, ocho se echan una partida al Killer (lo contrario que lo que decís vosotros).

Otra cosa es que las características técnicas y la forma de Ultra 64 ya están fijadas y falta poco para que salga en Japón. Vosotros parecéis de otra galaxia (sin ofender) diciendo con aire de desconfianza que queda mucho para que salga y que no se sabe nada aún.

Con respecto a Sega quisiera decir que con estos precios ahora van a lograr "el record de ventas" y que el precio de los juegos no es esas 8.000 ó 9.000 pesetas que costaban los juegos de MegaDrive, ya que ahora te clavan 12.000 pesetas en un Daytona que, ya que hablamos de él, me ha decepcionado bastante por su brusquedad, el movimiento del coche, el sonido... en fin, que prefiero el Top Gear. Y que conste que no estoy en contra de Sega, ya que no puedo frenarme y evitar echar una partida al Daytona o Sega Rally de recreativa.

Sólo quiero decir que comentéis esta carta y que lo que parece oro es simple metal y nada más.

Muy agradecido.

Un lectora confusa

M.C.A.R. (Barcelona)

Hola Hi-Tech:

Me gustaría hacer un comentario sobre las nuevas consolas desde mi punto de vista.

Para empezar, deciros que yo siempre había soñado con las posibilidades de las nuevas consolas, pero me parece que las compañías no las saben aprovechar. Quizás tengan razón los que dicen que es demasiado pronto.

Desde el primer momento yo había pensado comprarme una PlayStation y una Ultra 64, pero ahora no veo las cosas tan claras. Los primeros lanzamientos de PlayStation me parecieron estupendos, pero hace meses que no veo ningún juego que merezca la pena de verdad.

Por otra parte, la política que Nintendo está siguiendo no me gusta nada. Para empezar yo prefería el formato compacto (y estoy segura que la competencia se lo va a echar en cara). Segundo, no se sabe prácticamente nada de Ultra 64. Y tercero, su política de conceder licencias sólo a las "mejores compañías" me parece ridícula.

Digo yo que mejor que sobren juegos que no que falten, ¿no?. Y además, las compañías a las que está concediendo licencias no me gustan nada. Siempre he confiado plenamente en Nintendo, así que espero que cambien de postura.

La Saturn, que me parece un churro técnicamente, en cuestión de juegos me está empezando a convencer, sacando los primeros juegos de rol, etc.

Estoy echa un lío. Espero que la Ultra 64 salga estas navidades en Japón y así pueda aclarar mis ideas.

En contra de los puñetazos repetitivos

Luisa Andrés.

¡Hola Hi-Tech!

Escribo en respuesta de la carta de Carlos Nomav que publicásteis en el n 5 y que, francamente, me llamó mucho la atención.

Estoy completamente de acuerdo en el comentario de Fatal Fury 3 que hicisteis. La defensa de Fatal Fury 3 que hizo me parece fuera de lugar. Para cualquiera, sea fan de los juegos de lucha o no, es obvio lo repetitivas que son. Las razones que dio en defensa de su amado juego me parecen ridículas, como lo de decir lo parecidos que son los juegos de rol entre sí.

Las "sobradas novedades" del Fatal Fury 3 me parecen las "sobradas novedades" de cada lanzamiento de Street Fighter II. Poner un par de luchadores y de golpes más a mí no me parecen "sobradas novedades" y no me parece razonable gastarse un pastón por ellas.

Tal como tú dices que Hi-Tech es una revista que sólo debe dar cabida en sus páginas a aquellos títulos que acrediten un merecimiento especial. No es que no se deba hacer una próxima revisión más completa del juego, es que no se tendría ni que haber nombrado la existencia del juego, pues no aporta nada al mundo de los videojuegos ni muchos menos al de las nuevas tecnologías.

Sin duda, tu opinión sobre Fatal Fury 3 es respetable, porque toda opinión lo es, lo que no es respetable es el final de tu carta, donde te pones en plan pijo, con tonterías como el "exclusivo mundo de SNK", como queriendo decir que SNK es superior al resto y que es una elección de mucha calidad, cuando es un mundo de lo más vulgar, de súper tipos que se pegan puñetazos y sus interminables secuelas. Al final de tu carta, con eso de que los dueños de una Neo Geo compran más revistas que los dueños de Megadrive y Super Nintendo, parece que quieras decir que los usuarios de SNK son mejores. Francamente, puede que la Neo Geo tenga mejores características técnicas, pero calidad de juegos como Castlevania, Super Mario World, Castle of Illusion, Quackshot o Zelda, no

la supera ningún "reparte puñetazos" de 10.384 megas. Y si te estás riendo porque los juegos que he nombrado son del año de la pera, juégate una partida con ellos, seguro que su jugabilidad te hace cambiar de opinión.

Ya sé que esta carta es muy larga, pero me gustaría que se publicara al menos un trozo, para no tener la sensación de que mi carta a caído directamente a la papelera y que he perdido mi tiempo.

Gracias.

P.D. ¡Seguid así, Hi-Tech!

Romper una lanza por las 16 bits

David.Vic.

Ya estoy harto de leer en vuestra y otras revistas que Nintendo llegará tarde a su cita con el futuro de las consolas y no estoy de acuerdo de ninguna manera.

Es verdad que SegaSaturn ya se vende oficialmente en nuestro país y que en septiembre aterrizarán en nuestras fronteras Sony Play Station y la versión 3DO de Goldstar, sin contar claro está la Atari Jaguar, primera en llegar oficialmente a nuestro país. Pero yo me pregunto: ¿No será que estas compañías se ha adelantado al futuro?

Estamos en pleno reinado de las 16 bits, que están en su mejor momento, y ya hay compañías que se han manifestado diciendo que no programarán más juegos para estas consolas; creo que estamos asistiendo a la muerte súbita de las 16 bits y que son las mismas compañías las que las están echando al foso cuando, pienso yo, pueden tener muchísimos años de vida por delante, si los programadores ayudan, claro, que aún no se ha llegado al techo de estas máquinas para dejarlas morir tan rápidamente. La prueba de esto son juegos como "Donkey Kong Country": impensable que la Super Nintendo llegase a tener un juego de una calidad como la que ha conseguido este cartucho. Y aún no se ha llegado al límite.

Nintendo, no sé si debido al retraso de su Ultra 64, próximamente lanzará al mercado español dos joyas de la programación como son "Killer Instinct" y "Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest" y no creo que sean los últimos. Analizando estos juegos puedo pensar y pienso que pueden rivalizar con cualquier otro juego de 32 bits que salga al mercado español en los próximos meses y creo que éstos ya forman parte de la nueva generación que nos viene encima.

Por todo esto, creo que Nintendo no llegará tarde a su cita con el futuro, todo lo contrario, si me apuráis puede decirse que fue el primero en llevar el futuro a nuestras casas con el lanzamiento de "Donkey Kong Country" el pasado invierno.

Con estos bombazos que nos caerán encima muy pronto creo que la espera hasta poder tener en nuestras propias casas la Ultra 64 no se hará tan larga para los usuarios de la Super Nintendo, ya que tienen juego para rato, máxime si incluimos también, por aquellos que aún quieren más, las novedades de los "third parties", -como decís vosotros-, que nos vienen encima

Una comparativa poco justa.

Unos Videojuego-dependientes.

Os escribimos a razón de vuestra "imparcial" comparativa Virtua Fighter - Toh Shin Den.

1. Opciones:

-¿Os habéis dado cuenta de la opción de auto-defensa?

-¿Y de la opción del manejo de la cámara?

-¿Habéis probado a cambiar la configuración del pad?

Probad la configuración n 4, en la que los botones R1, R2, L1 y L2 no se usan y probad a jugar.

2. Gráficos:

Lo de la superioridad gráfica, es evidente, pero vuestro comentario sobre la cantidad de polígonos sobra, ya que ambos rondan los 1.000 polígonos por luchador.

3. Luchadores:

Aún no he visto ningún truco para coger el noveno luchador de Virtua Fighter, pero sí para el noveno y décimo del TSD, Gaia y Sho. Os remitimos a la revista americana E.G.M.

4. Movimiento:

¿Decíais en serio que tienen los mismos cuadros de animación el VF y el TSD? ¿Porqué no le ponéis una vela a Santa Lucía?

5. Jugabilidad:

"En otras palabras: hay poco espacio para la habilidad del jugador".

Como hemos dicho anteriormente, sólo tenéis que probar la configuración n 4, en la que los botones superiores no se usan y la ejecución de los golpes pasa a ser manual.

6. Sonido:

Vale.

7. Tridimensionalidad:

Esta palabra le queda grande a Virtua Fighter.

8. Conclusión:

¿Os habéis dado cuenta de que en Virtua Fighter los luchadores siempre caen boca arriba? ¿Me podéis explicar porqué en el escenario de PAI cuando se produce un RING-OUR se quedan sobre el agua?

En definitiva, lo primero es que no sabemos porqué razón se compara VF con TSD, ya que se mezclan conceptos.

¿Tendríais coraje a comprobar lo que os hemos dicho y a repetir la comparativa sin tantos detalles "pro-sega"?

That's all Folks.

Las conversiones de Saturn.

Juan Ortega. (Barcelona)

¡Hola! Soy Juan, un lector de la revista Hi-Tech.

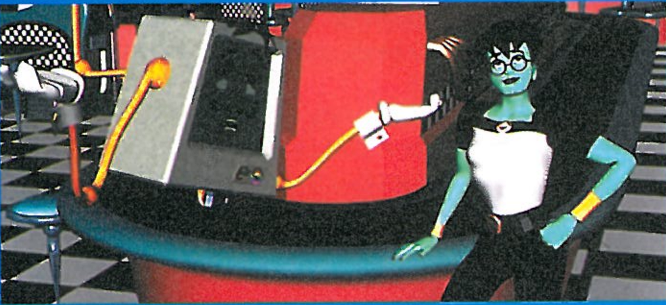
Tengo una pregunta sobre una cosa que me intriga mucho. Sega, una prestigiosa marca tanto en el mundo de las consolas como en el de las recreativas, crea una máquina, SegaSaturn. Esta consola según ellos tiene un potencial enorme y es la recreativa en casa, pero a la hora de pasar esos arcades de la propia compañía, esta consola se ve limitada y comienzan los problemas en el tema de los polígonos y otros aspectos técnicos. Total, que lo prometido tiene algo de trampa.

Y la pregunta es, ¿cómo es que todo ese potencial técnico de que disponen las recreativas no es pasado realmente a una consola doméstica?, ¿Puede ser porque su precio sería muy elevado o porque no le interesa a la propia compañía y prefiere hacer una evolución escalonada?. Los creadores de consolas tendrían que esmerarse más en el Hardware para que a los cuatro días no haya que arrepentirse, como parece ser el caso de la conocida "MD 32X"



Se trata de la primera serie de televisión realizada exclusivamente mediante imágenes generadas por ordenador. Una auténtica revolución que está levantando gran expectación en todos los paises donde está siendo proyectada. En España, estamos teniendo la oportunidad de ver algunos capítulos a través de Canal Plus y aquí tenéis toda la información sobre el acontecimiento audiovisual que marcará un hito en la historia de la televisión.

Reboot
el culmen de la animación por ordenador



Bob es el protagonista de esta impactante serie de TV en la que se están utilizando las más avanzadas herramientas informáticas y que pronto se convertirá en un largometraje que se estrenará en las salas de todo el mundo.

El argumento

¿Habéis pensado alguna vez qué puede esconderse en el interior de un ordenador? Seguro que sí. Pues, según los creadores de esta original serie de TV, está repleto de diversos mundos virtuales, y en ellos se encuentran maravillosas ciudades como **Mainframe**, habitada por curiosos personajes llamados Sprites.

Uno de estos Sprites, **Bob**, es precisamente -junto a la bella **Dot** y a su hiperactivo hermano **Enzo**-, uno de los protagonistas de **Reboot**.

Bob llegó a Mainframe proveniente de un mundo mucho más avanzado, la **Super Computadora**, donde todo es más rápido y mucho más complejo. De ahí que nuestro amigo se convirtiera nada más llegar en el héroe de la ciudad. Y es que los problemas en Mainframe están a la orden del día. Por un lado se encuentran los virus informáticos, programados para crear el caos, y que aquí tienen forma, personalidad y nombres propios: **Megabyte** y **Hexadecimal.** Sin embargo, no llegan a provocar tanto peligro como cuando a **The User** (el usuario, es decir, cualquiera de nosotros) se le ocurre echar una partida a cualquier juego. Entonces Mainframe se transforma y los habitantes se ven obligados a competir contra The User, combatiendo contra aliens, erizos, tanques, estrellas de la NBA o cualquier otro tipo de personajes a los que estamos acostumbrados a ver en cualquier videojuego. Si The User gana, un sector de la ciudad puede ser destruido y quedar atrapado en un implacable devorador de energía...

Además de este original argumento, los guionistas se han encargado de dotar a la serie de una buena cantidad de originales detalles, entre los que destaca el divertido lenguaje de los personajes, cargado de tecnicismos informáticos y que impregnan a cada episodio de un estilo de comedia futurista, con diálogos chispeantes, que puede llegar a encantar tanto a niños como a adultos. Unos decorados impresionantes, unas animaciones sorprendentes y una cuidadísima banda sonora redondean un trabajo impecable que, sin duda, servirá de base para futuras producciones televisivas.

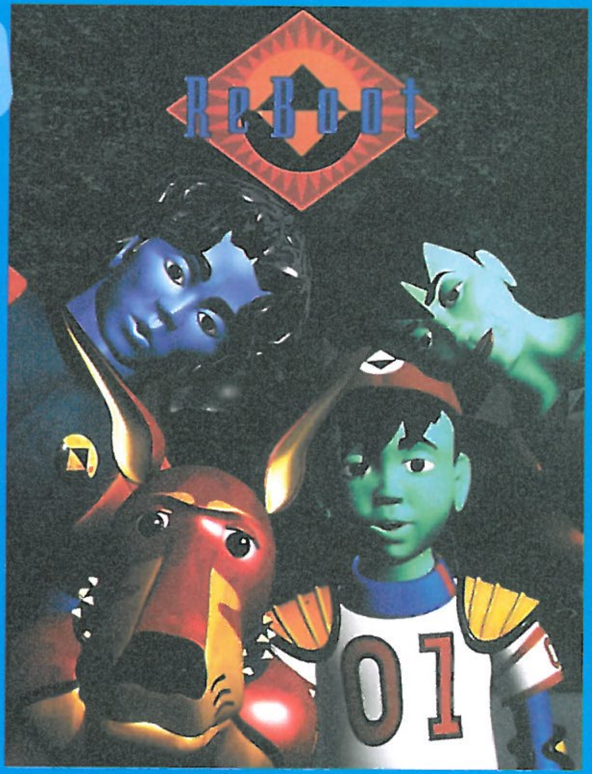
Los creadores

Reboot fue un proyecto que empezó a gestarse hace diez años por un grupo de programadores canadienses llamado **The Hub**, formado por Ian Person, Galvin Blair, Phil Mitchell y John Grace. Pero entonces eran otros tiempos y la tecnología no daba para muchas virguerías. Estos creadores participaron en toda clase de proyectos, entre los que destacó el mítico videoclip **Money For Nothing** de **Dire Straits**, y que supuso la primera incursión de la animación por ordenador en un producto de este tipo. Pero cuando los avances tecnológicos dieron el visto bueno, -hace algo más de un año-, estos artistas retomaron la idea original de **Reboot** para transformarlo en la serie que es hoy, sin duda la más avanzada en lo que se refiere a animación por ordenador.

Los primeros capítulos tardaron en realizarse casi 18 meses, pero poco a poco se ha ido progresando en este sentido hasta alcanzar una media de un capítulo de media hora de duración a la semana. Algo así como dos minutos por día, todo un récord, ya que, por ejemplo, **Steven Spielberg** tardó casi 18 meses en conseguir 6 minutos de imágenes generadas por ordenador para su película **Jurassic Park**.

Reboot es la primera serie de televisión que se realiza exclusivamente mediante imágenes generadas por ordenador, de ahí que todos los movimientos de los personajes, sus expresiones faciales o los movimientos de sus labios cuando hablan, alcancen unas cotas de realismo jamás vistas en una serie animada.

Pero para conseguir tales cotas de calidad se necesitan grandes medios humanos y técnicos: en **Reboot** participan más de 30 animadores que utilizan un total de 28 estaciones de trabajo **Silicon Graphics**, valoradas cada una de ellas en 300.000 $ (unos 39 millones de pesetas), más las herramientas de trabajo de **Softimage**, valoradas en 70.000 $ (unos 9 millones de pesetas). Sin duda, su realización resulta sumamente cara, pero quienes hayáis tenido la oportunidad de ver esta serie, habréis comprobado que los resultados han sido asombrosos.







Todas las imágenes que aparecen en este reportaje corresponden a escenas de la serie de TV. Como podéis comprobar, el aspecto de Reboot resulta impresionante, como impresionante resultará la avalancha Reboot que se está preparando y que llegará a finales de año en forma de película, muñecos, prendas de vestir y, por supuesto, videojuego, tema este último del que, por cierto, ya se está encargando Electronic Arts Canadá.

La repercusión

Reboot fue estrenada en Canadá y USA en Septiembre del 94 y en Gran Bretaña en Enero de este mismo año. Desde entonces, su éxito ha sido arrollador: en Estados Unidos ha conseguido situarse como la serie preferida por los espectadores en el competitivo horario de los sábados por la mañana, -superando incluso a los mismísimos **Power Rangers**-, mientras que en Gran Bretaña ha alcanzado el 68 % de la audiencia. Japón también ha sucumbido ante el encanto de **Reboot** y la serie se emite en los horarios de máxima audiencia. Recientemente ha sido galardonada con uno de los premios más prestigiosos de la TV canadiense como la mejor serie animada.

Aquí en nuestro país, **Canal Plus** se ha hecho con los derechos de la serie y está emitiendo algunos capítulos, en codificado, todos los sábados por la tarde a las 7:30. Quizá el hecho de emitirse sólo para abonados está provocando que la serie esté pasando un tanto desapercibida entre el gran público, pero sus creadores confían en que el largometraje que están produciendo en estos momentos y que será proyectado en los cines de todo el mundo, darán un nuevo empuje a un producto al que piensan convertir en el fenómeno sociológico del 95. ¿Preparados para la nueva invasión Reboot?



La noticia estaba confirmada desde hacía varios meses, pero el asunto no ha empezado a tomar cuerpo hasta las últimas semanas. Atari ya ha presentado su sistema VR para Jaguar, y es posible que algunos paises privilegiados puedan disponer de él antes de que acabe el año. Un paso más en el entretenimiento doméstico.

La Realidad Virtual entrará en los hogares de la mano de Atari



Todo comenzó en el año 94. Atari, en una arriesgada apuesta, llegó a un acuerdo con la compañía inglesa Virtuality para producir un sistema de realidad virtual llamado VR con el objetivo de adaptarlo a su máquina de 64 bits.

Virtuality se había dado a conocer por unas curiosas máquinas que se podían ver en los salones recreativos de todo el mundo y que ofrecían realidad virtual mediante un visor personalizado, una plataforma y un joystick.

La idea de Atari era utilizar ese visor o casco junto con el joystick para adaptarlos a una nueva "plataforma", esta vez doméstica, llamada Jaguar. En definitiva, su intención era llevar la realidad virtual hasta los hogares.

Por fin, el proyecto ha tomado forma y Atari ha presentado este nuevo sistema, anunciando que estará a la venta antes de que acabe el presente año.

El sistema VR será así el primero de estas características en llegar a los hogares.

El elemento más significativo e importante de este sistema será ese extraño casco que se ha convertido en el objeto representativo de todos estos aparatos de realidad virtual. Este visor ha sido diseñado por Virtuality y Atari, y se trata de un HMD (head-mounted display) con capacidades de audio y vídeo ajustable a la cabeza del jugador.

Los primeros juegos para VR

Curiosamente, destaca por su ligereza, -pesa tan sólo 450 gramos-, y su finalidad es abarcar todo el campo visual de una persona para desplegar las imágenes a través de un foco que trabaja junto con un sistema de lentes acrílicas y diversos tipos de rayos, espejos y finas capas de película. Una pantalla de cristal líquido a todo color se encargará de transportar toda la información hacia los ojos del usuario, resultando en unas impresionantes imágenes en 3-D que flotarán delante de sus pupilas. Todo con una resolución de nada menos que 104.000 pixels.

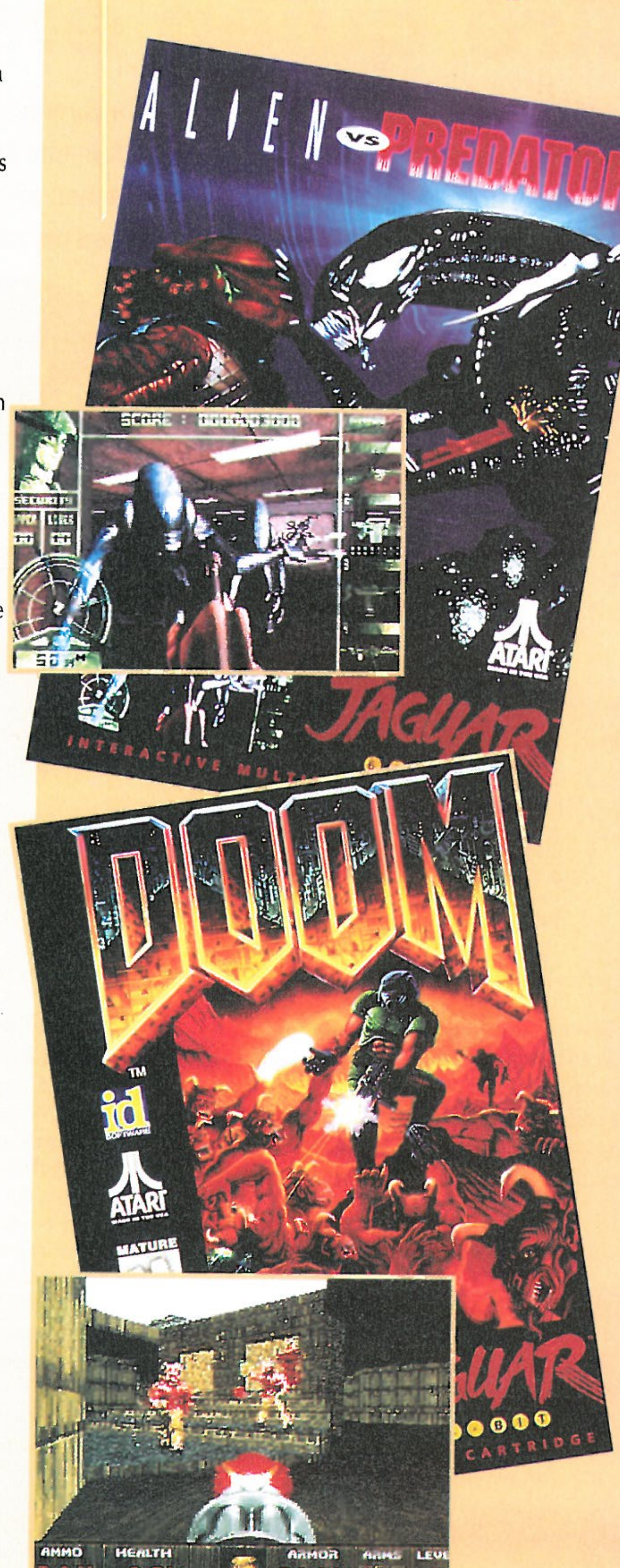
El casco también está equipado con unos auriculares estéreo que se adaptan perfectamente, y que alcanzan la calidad de sonido necesaria para contribuir a una mayor ilusión de realidad.

Pero lo más curioso resulta en el hecho de contar con un micrófono adaptado que permitirá al jugador hablar con otros compañeros que utilicen también el sistema VR, cuando llegue el momento de jugar en equipo.

Eso sí, que a nadie se le ocurra dar saltos o intentar seguir con su cuerpo la acción del juego, ya que sólo funciona cuando el jugador permanece sentado, con la unidad en una superficie estática. Si se produce algún movimiento brusco, la máquina automáticamente desconecta el juego.

El joystick que aparece en esta foto es opcional, y en su ausencia puede utilizarse el propio pad de Jaguar.

El precio final del sistema rondará los 300$ (unas 40.000 pts), una inversión que merecerá la pena si finalmente la calidad ofrecida cumple con lo prometido.



Al contrario de lo que se pensó en un principio, con este sistema sí se podrá disfrutar de cualquier título de Jaguar, aunque obviamente sin el efecto 3-D que es realmente lo importante.

El caso es que para aprovechar a tope el sistema VR será necesario adquirir los juegos destinados al mismo. La propia compañía Virtuality se ha comprometido a lanzar dos títulos antes de final de año. El primero de ellos es Zone Hunter, que a muchos os sonará ya que ha sido el programa instalado en la máquina recreativa que esta compañía inglesa ha colocado en los salones más importantes del mundo. Se trata de una aventura futurista en perspectiva subjetiva, y se rumorea que puede ir incluido en el pack de venta junto con el VR.

El otro juego es Missile Command, un antiguo éxito arcade de Atari que ahora ha sido recuperado para las nuevas tecnologías.

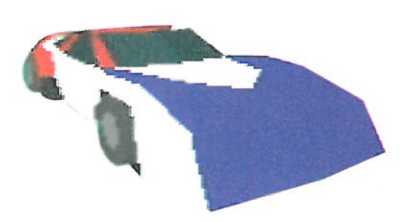
Por su parte, Atari esta trabajando para convertir dos de los juegos más representativos de Jaguar para el VR. Se trata de Alien vs Predator y Doom, los juegos que mejor se adaptan a la filosofía de este sistema por su perspectiva subjetiva y constantes movimientos hacia todos los ángulos.

El secreto para conseguir que estos juegos alcancen grandes cotas de calidad residirá en el "V-track" un sistema que permite que los movimientos sean más rápidos y fluidos gracias a una velocidad de sampleado de 250 Hz, y un tiempo de demora de 4 msgs.

En definitiva, estos cuatro juegos tendrán el honor de ser los primeros en hacernos vivir las excelencias del VR System.

Dime qué coche tienes, y te diré quién eres.

Dicen que el coche habla mucho de su dueño. Y las consolas no van a librarse de tal apreciación. Porque, sin duda, cuando uno piensa en una consola, piensa inmediatamente en qué coches va a poner ésta a su disposición. Las seis consolas de nueva generación ya han elegido, y a través de sus bólidos, vamos a tratar de conocer algo más a cerca de su personalidad.



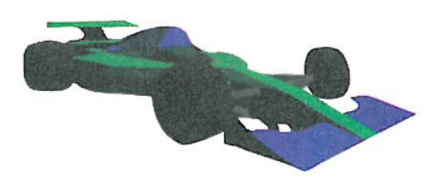
MD 32X. VIRTUA RACING DELUXE. *Vehículo de diseño complejo y algo forzado. Un bólido con bastante potencia, pero que todavía se encuentra a prueba. Habrá que esperar a que acabe el rodaje para ver cuánto da de sí.*



ULTRA 64. CRUIS´N USA. *Una máquina que promete darle una buena "pasada" a todos sus competidores. Aún se desconocen las prestaciones reales de este prototipo, pero su escudería confía plenamente en sus posibilidades de victoria.*



3DO. THE NEED FOR SPEED. *Un coche con mucha clase, que no tiene nada que envidiarle a ningún otro vehículo de cuatro ruedas. Sus ingenieros ya han anunciado mejoras notables en su motor.*



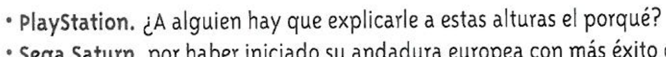
JAGUAR. CHECKERED FLAG. *Un fórmula 1 potente, aunque algo irregular en las aceleraciones. Veremos si los mecánicos consiguen ajustar algunos pequeños fallos, especialmente en lo que se refiere al tipo de carburante a utilizar.*



SATURN. DAYTONA USA. *Un bólido auténticamente espectacular, llamativo, versátil, potente y con increíbles prestaciones. Además, su buen comportamiento en ciudad le hace ideal incluso para ir al cine.*



PLAYSTATION. RIDGE RACER. *Un turismo preparado para la más alta competición. Rápido, fiable y arropado por una escudería de lujo. Una garantía para los conductores más exigentes que no gastan todo su dinero en un coche.*



Opina el crítico

HI

- **PlayStation.** ¿A alguien hay que explicarle a estas alturas el porqué?
- **Sega Saturn,** por haber iniciado su andadura europea con más éxito del esperado. Nos hace concebir buenas esperanzas en el futuro.
- **Electronic Arts Sports,** porque, a pesar de tener su sede en Canadá, sus buenos juegos nos han hecho olvidarnos del conflicto del fletán negro.
- **Virgin,** porque instalándose en nuestro país nos ha demostrado que confía en el mercado español.

LOW

- **Los lanzamientos para Saturn,** que este mes se nos antojan escasos y faltos de algún buen crack que llevarse a la consola.
- **Sony Computer Entertainment,** por la escasa información que nos ha facilitado de cara a los juegos que acompañarán a PlayStation en su salida al mercado.
- **Virtua Fighter,** porque Virtua Fighter Remix le ha dejado como desnudo, por no utilizar otra expresión...
- **Goldstar 3DO,** por haber visto retrasado su lanzamiento.



Zona Caliente

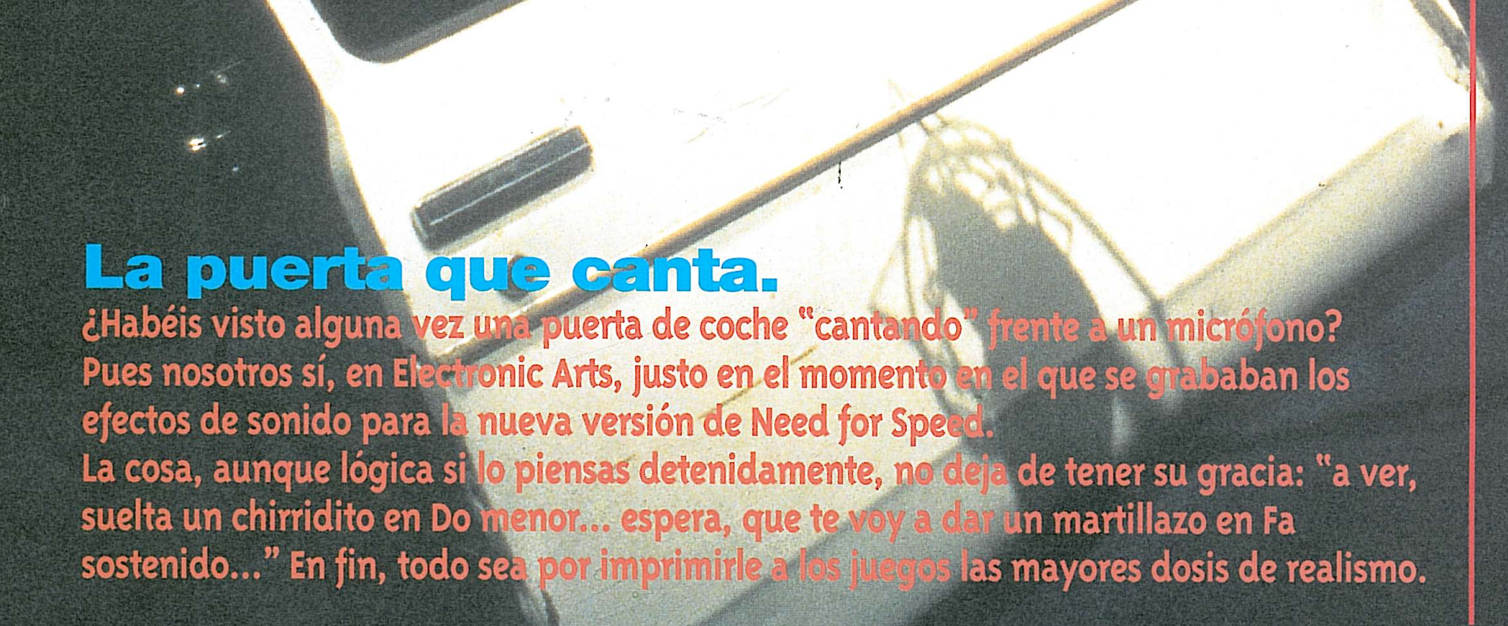
El Crítico se fue de vacaciones dejándose esta columna por escribir. Y yo, el sufrido director, me veo aquí, sólo, en medio de una redacción semi desierta, tratando de suplantar con mi escaso ingenio la labia, el sarcasmo, la sutil ironía y el buen hacer de un Crítico que tiene serias posibilidades de quedarse en el paro a su regreso.

Si hay una Zona Caliente este mes, esa se encuentra en mi cabeza, que, al girarse, descubre el contraste en la fría mesa de El Crítico, -vacía, limpia y ordenada como nunca-, imaginando a su dueño confortablemente tumbado en alguna otra Zona Caliente de la costa ibicenca.

A la vuelta te espero, crítico de pacotilla,en una nueva Zona Caliente: mi despacho.

Fdo.: El Suplente.

La otra foto



La puerta que canta.

¿Habéis visto alguna vez una puerta de coche "cantando" frente a un micrófono? Pues nosotros sí, en Electronic Arts, justo en el momento en el que se grababan los efectos de sonido para la nueva versión de Need for Speed.

La cosa, aunque lógica si lo piensas detenidamente, no deja de tener su gracia: "a ver, suelta un chirridito en Do menor... espera, que te voy a dar un martillazo en Fa sostenido..." En fin, todo sea por imprimirle a los juegos las mayores dosis de realismo.

HOBBY
Hitech